

Game over

Año 1 • Número 4

PRIMER CONTACTO

Baldur's Gate
• Balance of
Power • F22:
Raptor • Max 2
• Uprising
• The Chasm
• X-fire • Earthsiege III
• G-Police
• Ultimate Race Pro

JUEZ Y JURADO

FIFA 98 • Screamer Rally
• The Curse of Monkey
Island • Tomb Raider II
• NBA 98 • Lands of Lore 2
• Jedi Knight • Blade Runner
• Lords of Magic

AUTOPSIA

La mejor guía para
vencer en Gettysburg ;

ZONAS

Turok • Wizardry 8 • Panzer General II • Internet y los juegos

100
Paginas

REGALO EN EL CD-ROM
PANIC SOLDIER
JUEGO COMPLETO
VIVE LA PASIÓN POR LA ESTRATEGIA

CONCURSO VIRGIN

SORTEAMOS
• 20 SCREAMER RALLY

EXCLUSIVA
Incubation: La Mejor Estrategia 3D

Prens
Técnic@

00004

8 413042 087762

GRATIS SUPLEMENTO
GAME DEVELOPER

EXCLUSIVO CURSO DE DIV GAMES STUDIO • MEJORA TU ENGINE DE POLIGONOS: TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS • LOS SECRETO DEL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS SE DESVELAN • ¿COMO ES EL DISEÑO DE UN VIDEOJUEGO ? • PRACTICA EL RETOQUE DE FX • AVANZA EN EL MUNDO DE LA COMPOSICION MIDI • Y MUCHO MAS...

¿QUIÉN DIJO QUE LAS REVISTAS SOBRE INTERNET SON ABURRIDAS...?

EL DESAFÍO DEFINITIVO PARA LOS CIBERNAUTAS MÁS AUDACES

DESDE LA BASE HASTA LA ESPECIALIZACIÓN, TODO PARA NAVEGAR CON GARANTÍAS

REPORTAJES

- AGENCIAS DE VIAJES VIRTUALES: VIAJA CON INTERNET
- ROUTERS RDSI: REDES LOCALES EN INTERNET
- VIDEOCONFERENCIA: ASIGNATURA PENDIENTE EN LA RED
- BUSCADORES: SECRETO Y FUNCIONAMIENTO.
- INFOVIA: ALGO MAS QUE UN ENLACE A INTERNET.
- CIBERCAFES: CON LECHE, SOLO O CON INTERNET.

INICIACIÓN

- ACTIVE DESKTOP: LA ULTIMA REVOLUCION DE MICROSOFT.
- FRONTPAGE 98, DISEÑA TU PROPIA PAGINA.

MUJERES VIRTUALES

- AINHOA: LA ULTIMA TENTACIÓN

CURSOS TÉCNICOS

- JAVA Y HTML

SELECCIÓN DE WEBS

- SEXO, INFORMATICA Y ACTUALIDAD

AGENDA CULTURAL, NOTICIAS, HARDWARE DE RED, ANALISIS DE WEBS, SHAREWARE, LIBROS, MULTIMEDIA, ANALISIS DE PRODUCTOS,...

DESCUBRE YA LA OTRA CARA DE LA RED



ESTE MES EN EL CD ROM

- Os ofrecemos las novedades más importantes lanzadas en el mundo de Internet. Este número os ofrecemos Hot Metal Pro 4.0 y la ultima versión revisada del Microsoft Internet Explorer 4.01.
- Recopilación de los mejores programas shareware del mercado para PC.

- Todas las herramientas de navegación, ftp, correo, editores de páginas web, chat... para PC y MAC (últimas versiones).
- Salvapantallas con las imágenes inéditas de la chica de portada.
- Guía interactiva con los estrenos de Cine y Video del mes.



Prensa Técnica

Edita PRENSA TÉCNICA • Alfonso Gómez 42, Nave 1-1-2
28037 Madrid • Tf: (91) 3.04.06.22 • Fax: (91) 3.04.17.97

Edita: PRENSA TÉCNICA S.L.

Director / Editor
Mario Luis

Coordinadores de redacción
Jorge Rosado/David Paraje/Angel F. Jiménez

Edición
Charo Sánchez

Colaboradores
Juan de Miguel, Francisco Javier P.,
Leticia Krahe, Víctor Segura, Antonio Marchal,
Javier Toledo, Jesús de Santos.

Diseño
César Valencia

Maquetación
Carmen Cañas (Jefa de maquetación),
Marga Vaquero, Manuel J. Montes.

Portada
Carlos Sánchez

Publicidad
Marisa Fernández

Suscripciones
Sonia Glez. Villamil

Filmación
Grafoprint

Impresión
Cobri

Duplicación del CD-ROM
M.P.O.

Distribución
SGEL

Distribución en Argentina
Capital: Huesca y Sanabria
Interior: D.G.P.

Redacción, Publicidad y Administración
C/ Alfonso Gómez 42, nave 1-1-2
28037 Madrid, España
Tel.: (91) 304 06 22
Fax: (91) 304 17 97

e-mail: gover@prensatecnica.com

GAME OVER no tiene por qué estar de acuerdo con las opiniones escritas por sus colaboradores en los artículos firmados.
El editor prohíbe expresamente la reproducción total o parcial de cualquiera de los contenidos de la revista sin su autorización escrita.

Depósito Legal: M-34090-1997

ISSN: 1138-2597

AÑO 1 • NÚMERO 4

Copyright 30-04-98 - PRINTED IN SPAIN

El cuarto número de Game Over te prepara un montón de sorpresas. De momento, disfruta con la excelente "demo" jugable de lo que será uno de los grandes lanzamientos de este año: Incubation. ¡Ah! Se nos olvidaba: Feliz 1998 y que sea lo más feliz e informático posible.

¿Qué nos espera en esta nueva temporada? Pues ante todo tienes en tu mano la revista que va a romper con todo lo establecido hasta ahora en nuestro país. Se acabaron los comentarios insulsos y aburridos. Game Over te ofrece lo mejor de los mejores juegos y como siempre en rigurosa actualidad, como los correspondientes de la "tele". Nuestra intención es hacer la revista con más "clase" del mercado y que llegue a todos los sectores del público. Y que tú, tras leerla, puedas decir "caramba... ya sé que juego comprar para estar con mi ordenador horas y horas, sin salir a la calle ni nada de eso..."

Aunque puede resultar bastante difícil cumplir con lo anterior, teniendo en cuenta las jugosas novedades que nos esperan en este mes. Una de ellas, que todos los aficionados al rol estamos esperando ansiosamente, es Baldur's Gate. Es el próximo bombazo de Interplay y se desarrolla en los Reinos Olvidados. Tiene la perspectiva isométrica de Diablo y conserva su calidad técnica pero es rol puro y duro, muy al estilo de Ultima 8: Pagan, pero con lo último de la tecnología actual en cuestión de gráficos y jugabilidad.

Lara Croft, la chica más sensual del mundo de los ordenadores, vuelve en su segunda parte a satisfacer las delicias y fantasías de millones de jugadores de todo el mundo. La expectación que causa tal personaje cibernético es comprensible dado su diseño, pues abundan las curvas generosas colocadas en los lugares más idóneos para la mentalidad del género masculino. Pero Tomb Raider II es además un excelente juego de acción, con gráficos impresionantes y una jugabilidad que se dispara hasta las nubes.

Tampoco podemos dejar de mencionar el "pequeño especial" que le hemos dedicado a Electronic Arts y sus fantásticos simuladores deportivos. Sin duda, FIFA 98 es el mejor juego de fútbol creado para el ordenador. Cada vez que juegas, tiene algún detalle que te asombra. Y no es de extrañar, porque estos juegos pueden presumir de una producción similar a cualquier película del cine español de gran presupuesto. El resultado es impecable cien por cien.

Sólo queda que disfrutes con el contenido de esta revista que es ante todo tuya. Un buen ejemplo de ello es Game Developer, de la cual estamos particularmente orgullosos. Ahora te toca a tí, busca, compara y simplemente... lee Game Over.



8 Índice CD Descubre el contenido de nuestro CD de portada. Demos, Share, Vídeos, Imágenes, y 3 juegos completos.

10 Noticias Las últimas novedades del panorama actual. Los lanzamientos por llegar, análisis de Hardware, y mucho más.

16 Primer Contacto Te presentamos: Baldur's Gate, Virtual Pool II, Balance of Power, Ski Racing, F22 Raptor, Max 2, Hollywood Monster, Earthsiege 3, Battlespire, Uprising, X-Com : Interceptor, Chasm y muchos más ...

44 Juez y Jurado Analizamos: Fifa 98, NBA 98, NHL 98, Screamer Rally, Monkey Island III, Tomb Raider 2, Incubation, Lands of Lore 2, Jedi Knight, Blade Runner y muchos más.

69 Autopsia Consejos para un juego de estrategia muy elitista: Gettysburg!

16 Baldur's Gate

Baldur's Gate: Un juego de rol de la mano de Interplay que romperá todos los tópicos del género. Averigua qué ocurre con la extraña epidemia que afecta a todas las minas de hierro.



52 incubation

Nuestro juego de portada muestra que Blue Byte tiene mucho que decir en el mundo de la estrategia. Mucha originalidad y un ambiente claustrofóbico para que la adrenalina alcance sus cotas máximas de adicción.



NOTICIAS

ZONA
3D

TRUCOS

ZONA
Internet

Bookmark

ZONA
RPG

ZONA
ESTRATEGIA

Correo
del lector

10. Te adelantamos mes a mes las noticias más interesantes e importantes del mundo de los videojuegos.

72. Descubre los arcades 3D más punteros del momento.

74. Juega con ventaja y pon en práctica nuestros "cheats" para hacerte la vida más fácil.

75. Internet es un maravilloso mundo de juegos. Descubre dónde puedes conseguirlos.

77. Date una vuelta por la red y aprovecha a visitar los sites que este mes te propone la agenda de Game Over.

78. En la taberna están ansiosos porque han oído hablar de Wizardry 8 ¿Por qué será?

80. Según Panzer General II se podría cambiar el desenlace de la II Guerra Mundial ¡Qué miedo!

82. Haznos llegar tus dudas, alabanzas, críticas y sugerencias. También aceptamos jamones y cheques en blanco.

44 FIFA 98

¿El mejor juego de Fútbol de la Historia? Probablemente FIFA 99 le supere, pero el actual tiene todas las cartas de la baraja para llevarse el premio al simulador deportivo más completo.

CD-ROM DE PORTADA

DEMOS JUGABLES

- Incubation
- FIFA 98
- NHL 98
- G-Police
- Screamer Rally

PREVIEWS

- Baldur's Gate
- Earthsiege III
- Starcraft
- Lords of Magic
- Blade Runner

JUEGO COMPLETO • Panic Soldier

Más Shareware, curso DIV, imágenes,...

Kabuto al ataque

PANIC SOLDIER

Este mes en Game Over estamos de enhorabuena y si estás leyendo esto que sepas que, en tus manos, tienes un estupendísimo juego de estrategia. Un juego que te hará recordar los estupendos momentos que seguro pasaste con Warcraft o el mismísimo Command & Conquer.

Panic Soldier es un juego de estrategia con mucha acción. Nuestra misión es sencilla de comprensión pero difícil en cuanto a su ejecución. En tus manos estará la posibilidad de acabar con la amenaza terrorista de una vez por todas y liberar a la población del acoso enemigo.

Una vez que hayamos instalado el juego correctamente, ver la sección *Instalación de Panic Soldier*, ejecutaremos el juego con *panic.exe* (no se nos debe olvidar que el CD-rom se debe encontrar en lector o sino no se ejecutará y dará un error). En el menú principal tendremos las opciones para empezar una nueva partida, cargar una que hayamos guardado previamente, ver la intro o salir. Si te gustan las animaciones bien hechas y divertidas te aconsejamos que veas la intro.

Ya sea nuestra elección una nueva partida o cargar una antigua nos meteremos de lleno en

la acción. Hay muchos tipos de misiones, como destruir edificios, matar enemigos, rescatar compañeros, etc, pero sencillamente se resumen en una: acabar con todos antes de que acaben contigo. Cada uno de las misiones está precedida por unas animaciones que nos pondrán en situación antes de que empecemos la misión.

HISTORIA

Año 2045. La isla Haslon, situada en el Pacífico, ha sido tomada por los terroristas. Con la maligna intención de dominar el mundo construyen miles de bases militares, creando el pánico y llevando la destrucción por donde pasan. Sus escuadrones suicidas les apoyan al máximo y, poco a poco, se van haciendo con el poder de la Tierra.

Cuando todo estaba casi perdido le llega la oportunidad a Cold Rain, un mercenario curtido en mil batallas, quien con el apoyo de sus Mechs, unos robots



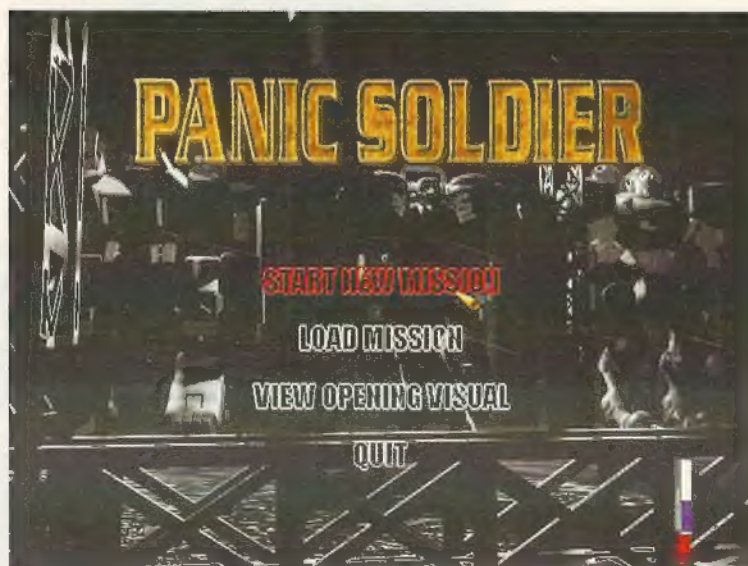
gigantescos manejados por personas y dotados con un gran arsenal y

una buena cobertura, deberá devolver la paz al mundo. Los Mechs son brutales y aplican tácticas suicidas e increíblemente arriesgadas. Estas tácticas fueron llamadas Panic Tactics y el grupo, ya lo sabéis,

recibió el nombre de Panic Soldier.

CÓMO JUGAR A PANIC SOLDIER

El sistema del juego es también de fácil manejo. Al principio, o al



acabar una misión, tendremos la posibilidad de elegir otras misiones. Las misiones son muy variadas, buscar y destruir, matar enemigos (eso siempre) o recuperar compañeros.

Cada una de las misiones está precedida por unas animaciones que nos pondrán en situación

Cuando tengamos elegida nuestra misión tendremos que escoger la escuadra con la que afrontaremos el reto. Podremos elegir una, dos o varias escuadras según la misión que hayamos elegido realizar, por lo que tendrás que aprovechar esta oportunidad para cargar a tus Mechs con armas, armaduras o lo que quieras (radares, etc). Elige tu equipo y lánzalo a la batalla.

Una vez metidos en el ayo manejar nuestro equipo es sencillo, bastará usar el ratón para controlar los movimientos de nuestro equipo. Si

disponemos de varios equipos, podremos elegirlos en el juego por su número (uno, dos, tres o cuatro). Selecciona tus Mechs a mover y pulsa el botón derecho para moverlos.

Nuestro equipo en presencia de enemigos atacará solo, pero si queremos que apunten a otro lugar selecciona a tus guerreros y pulsa con el botón derecho el lugar donde quieres que ataquen.

INSTALACIÓN DE PANIC SOLDIER

La instalación de Panic Soldier es muy sencilla y no nos costará grandes dolores de cabeza. Una vez que hayamos introducido el CD-ROM en nuestro lector tan solo tendremos que seguir los siguientes pasos:

- Desde Win95: La forma más sencilla de instalar Panic Soldier desde el disco duro es abrir el explorador de Windows 95 (INICIO-PROGRAMAS-EXPLORADOR). Una vez nos hayamos situado en el CD-ROM, buscaremos

un archivo que se llama Install.exe y seguiremos las instrucciones.

Los Mechs son brutales y aplican tácticas suicidas e increíblemente arriesgadas

- Desde MS-DOS: Una vez nos encontremos en el CD-ROM (llámese d:, e:, o como sea) simple-

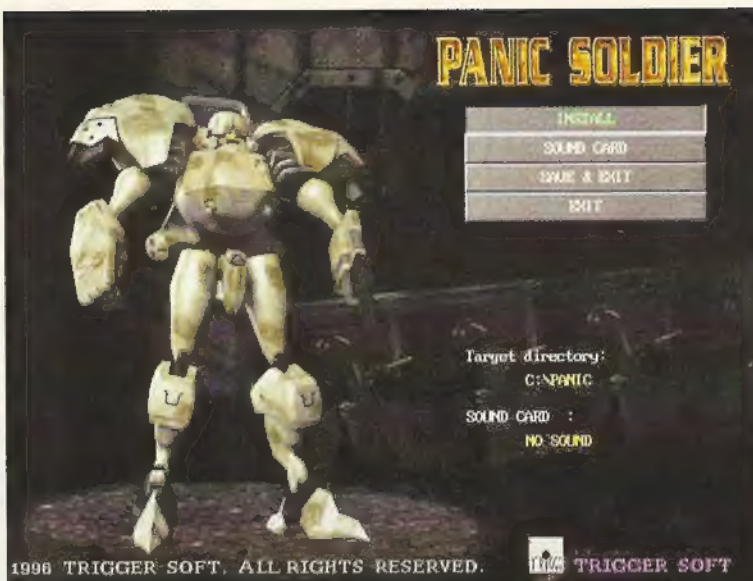
mente ejecutaremos la instalación con Install.exe.

Después de haber ejecutado Install, éste se instalará con bastante facilidad. Podremos elegir el directorio donde lo queremos instalar (por defecto será c:\panic). La instalación requiere muy poco espacio en nuestro disco duro, pero a cambio deberemos estar seguros que cuando juguemos a Panic Soldier esté el CD-ROM puesto.

A JUGAR Y A DIVERTIRSE

Y con esto y un bizcocho, hasta la misión ocho (por decir algo).

Panic Soldier es un juego muy divertido y adictivo, y estamos seguros que te enganchará, igual que nos ha ocurrido a nosotros. No echarás de menos no tener un equipo gigantesco para poder jugar a él, pues Panic Soldier necesita unos requerimientos mínimos muy normalitos. Las animaciones y las cut-scenes están muy bien hechas y dan mucha ambientación al juego. Y lo mejor de todo es que nuestros personajes son Manga, así que, si os gusta esta clase de lebeos, películas y demás, es otro punto a su favor. ¡Animó y al toro! ♦



MECHS

Nombre	Precio	D	M	C
Dolphin	27000	20	25	23
Jackal	32000	13	30	18
Unicorn	35000	24	25	25
Avatar	40500	25	25	23
Sphinx	50000	26	35	20
Sniper	54000	28	30	30
Warrior	66000	34	25	37
Pump	74000	28	40	25
Cooler	83000	32	35	38
Solid	89000	40	25	36
Griffin	90000	37	35	40
Phoenix	120000	40	35	30



Indice CD

D E M O S

G-POLICE

En el futuro las grandes organizaciones criminales son tan poderosas como los gobiernos estelares que controlan los mundos donde la Humanidad se ha establecido. Para combatirlos, se ha creado el cuerpo de G-Police que a bordo de increíbles helicópteros luchan contra el mal. Una demo impresionante para un juego totalmente espectacular que aprovecha al máximo todo lo que las nuevas tecnologías aportan. Increíbles gráficos y movimientos para el juego que inaugura la era de los nuevos microprocesadores.



SISTEMA MÍNIMO: Pentium 100 16Mb Ram, CD ROM 4X, Tarjeta de Sonido.
SISTEMA RECOMENDADO: Pentium 200 32Mb Ram, CD ROM 6X, Tarjeta de Sonido.
DESARROLLADOR: Psygnosis
DISTRIBUIDOR: Psygnosis
GÉNERO: Arcade

INCUBATION

Blue Byte ha desarrollado la cuarta parte de una saga inigualable en el mundo de la estrategia: Battle Isle. Su nombre es Incubation y el ambiente nos traslada a un mundo donde se mezclan la alta tecnología y la violencia alienígena. Bichos horribles y armas muy potentes para un juego que ha cambiado el actual concepto de lo que se entiende por estrategia.



SISTEMA MÍNIMO: Pentium 90, 16 Mb RAM, CD ROM 4X, Tarjeta de Sonido, Tarjeta Gráfica 2 Mb RAM, Windows 95, DirectX 5.0, Espacio disponible en disco duro: 42 Mb.
SISTEMA RECOMENDADO: Pentium 166, 32Mb Ram, CD ROM 6X, Tarjeta de Sonido, Tarjeta 3Dfx.
DISTRIBUIDOR: Friendware
DESARROLLADOR: Blue Byte
GÉNERO: Estrategia

SCREAMER RALLY

¿Eres capaz de conducir con un bólido último modelo a 200 por hora en una carretera comarcal? Nuestro más sincero consejo es que nunca lo intentes con un coche de verdad porque puede ser



peligroso para ti y los demás. No tienes más remedio que instalar esta "demo" en tu ordenador y disfrutar de sensaciones sólo reservadas para Carlos Sáinz y similares.

SISTEMA MÍNIMO: Pentium 100 16Mb Ram, CD ROM 4X, Tarjeta de Sonido.
SISTEMA RECOMENDADO: Pentium 200 32Mb Ram, CD ROM 4X, Aceleradora Gráfica, Tarjeta de Sonido.
DESARROLLADOR: Milestone
DISTRIBUIDOR: Virgin
GÉNERO: Arcade/Deportivo

FIFA 98

Si España tiene la mejor liga del mundo, ahora los toreros del ordenador disponemos del mejor juego de fútbol jamás creado. En esta alucinante demo podrás comprobar de lo que son capaces los chicos de Electronic Arts Sports, con mucho talento y la ayuda de FIFA para que tengas en tu mano todo un espectáculo en tu ordenador. Si lo tuyo es el fútbol podrás practicar hasta la saciedad en tu ordenador. Y ya sabes, cuánto mejor sea tu ordenador, más disfrutarás de FIFA 98, un juego que te enganchará hasta el límite.



SISTEMA MÍNIMO: Pentium 90, 16 Mb RAM, CD ROM 4X, Tarjeta de Sonido, Windows 95, DirectX 5.0.
SISTEMA RECOMENDADO: Pentium 166, 32Mb Ram, CD ROM 6X, Tarjeta de Sonido, Tarjeta 3Dfx.
DISTRIBUIDOR: E.A. SPORTS
DESARROLLADOR: E.A.
GÉNERO: Deportivo.

NHL 98

Tal vez el hockey sobre hielo no esté muy extendido en nuestro país, pero es uno de los más espectaculares que se pueden contemplar en TV cuando pasan las típicas escenas de peleas, golpes o accidentes cuando se rompen, al mismo tiempo, los costillos de un jugador y la valla publicitaria. Pues bien, todas estas "emociones" hasta el límite están perfectamente reflejadas en NHL 98. Al igual que ocurre con FIFA 98 contiene los nombres de los jugadores y los equipos de las ligas americanas, y como viene siendo habitual en los productos de E.A. Sports, la calidad gráfica es excepcional.



SISTEMA MÍNIMO: Pentium 90, 16 Mb RAM, CD ROM 4X, Tarjeta de Sonido, Windows 95, DirectX 5.0.
SISTEMA RECOMENDADO: Pentium 166, 32Mb Ram, CD ROM 6X, Tarjeta de Sonido, Tarjeta 3Dfx.
DISTRIBUIDOR: E.A. SPORTS
DESARROLLADOR: E.A.
GÉNERO: Deportivo.

BALDUR'S GATE

Os presentamos la nueva incursión de Interplay en los juegos de rol. En esta "rolling-demo" aparecerán una serie de paisajes totalmente espectaculares, además de las habilidades de un grupo de héroes en su búsqueda de la Verdad y luchando contra todo monstruo que merodee por los alrededores. Es una de las mejores demos no interactivas que hemos podido ver. ¡Compruébalo y disfrútalo!



SISTEMA MÍNIMO: Pentium 75, Tarjeta de video con 2 Mb RAM, 16 Mb RAM, CD-ROM 4X, Tarjeta de sonido Sound Blaster.

SISTEMA RECOMENDADO: Pentium 166, 16Mb Ram,

DESARROLLADOR: Interplay

DISTRIBUIDOR: Virgin

GÉNERO: Rol.

VIDEOS

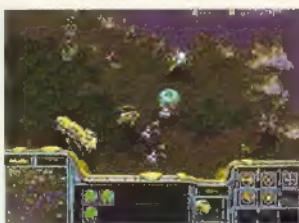
EARTHSIEGE III

La tercera parte de un clásico de Sierra contiene todo lo bueno que la técnica ha ido avanzando en estos años. ¿Quieres pilotar un robot de combate de cien toneladas? Esta es tu oportunidad. ¿Pienas que Mazinger Z en comparación contigo es un pobre robot de hojalata? Demuéstralo, pero, de momento, te puedes contentar con este alucinante video de uno de los juegos que romperán.



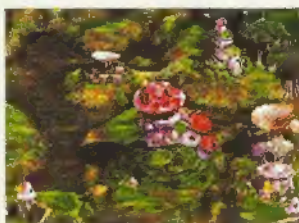
STARCRAFT

Hubo una vez una compañía llamada Blizzard que tuvo una genial idea: recrear en un juego de ordenador las batallas que transcurrieron muchos milenios antes en las desoladas tierras de Azeroth. El fruto de todo aquello se llamó Warcraft II y cambió todo lo que se conocía como estrategia en tiempo real. Buena, prácticamente la inventó. Así que en espera de su tercera parte, muy pronto saldrá al mercado el fantástico Starcraft, que es algo más que un Warcraft en el espacio. Compruébalo tú mismo.



LORDS OF MAGIC

De la conocida compañía Impressions, una clásica en el mundo de la estrategia, nos llega Lords of Magic, un complejo título de estrategia por turnos que nos ofrece la oportunidad de conquistar un mundo de fan-



tasía desbordante, con unos gráficos como pocas veces se ha visto en el género. En este video verás las secuencias más impactantes del juego y apreciarás como los diseñadores y grafistas se han esforzado en crear un producto único en su estilo.

BLADE RUNNER

¿Quién no se acuerda de la inmortal película dirigida por Ridley Scott? Todo una maravilla de la ciencia ficción pero que, al mismo tiempo, plantea terribles preguntas filosóficas que todavía nadie se ha atrevido a responder. Todo un clásico que ha tenido que esperar la friolera de más de quince años para su conversión a un juego de ordenador. Sólo hay que decir que la calidad gráfica de Blade Runner no tiene nada que envidiar al ambiente de la película. Muy recomendable para los amantes de las nuevas tecnologías.



GAME DEVELOPER

Para que podamos empezar a hacer nuestros pinitos como auténticos coders, incluidos en los directorios correspondientes encontramos:

Curso DIV: Aquí tienes los ejemplos de la nueva lección sobre DIV Games Studio.

3D Mania: Código de ejemplo del artículo de 3D Mania. Rutinas de código para polígonos planos, polígonos texturados, texturados con subpixel y corrección de perspectiva...

Música: Versión shareware de Cooledit, un buen editor para empezar a trabajar en él.

Taller 3D: Versión shareware de Vista Pro. Para Ms-Dos y Windows.

IMAGENES

En este directorio encontraremos todas las imágenes contenidas en la revista y más. Para que podamos disfrutar al completo de cada uno de los juegos.

MISCELANEA

Todas las locuras, los chistes, las paridas y demás que hemos encontrado buscando en la red. Si te quieres reír un buen rato y ser la persona más graciosa del Universo después del Doctor Risas ésta es tu sección.

SHAREWARE

Anyware: Antivirus necesario en todo equipo.

Viruscan: Programa que hace churros, aunque en verdad es otro antivirus.

Netscape 4.02: Browser de Internet. Necesario al 100%.

GWS: Graphics Workshop, estupendo visualizador y conversor de imágenes.

Paint Shop Pro: Ni que decir que es uno de los mejores programas de diseño.

Sea: Otro visualizador. Rápido y muy fácil de utilizar.

WinZip 6.3: Compresor/Descompresor de imágenes.

Hotdog: Creación de páginas Web. Fácil y muy próspero.

DirectX 5.0: Última versión de los DirectX para que tus juegos puedan funcionar aún mejor.

MAGIC: Spells of the Ancients

La conocida compañía Microprose acaba de lanzar la expansión oficial de su conocido producto: Magic the Gathering. Este juego, conocido sobre todo por su versión de cartas, verá así incrementado el número de cartas hasta un total de 1.43 recogidas de las series Unlimited, Arabian Nights y Antiquities. Además, se incluirán cartas con tierras multicolor. Se han potenciado e incorporado características como el Generador de Cartas Sellado, que permite competir entre varios rivales en modo de "uno" a "uno". Habrá una AI más elaborada y adaptada al jugador y una nueva versión del Constructor de Barajas. Esta opción es una de las más apreciadas por los jugadores expertos de Magic en formato cartas, ya que les permite diseñar y construir jugadas que siempre desearon realizar, pero era imposible de hacer, pues, o bien no existía la carta o tenía un elevado coste, muy alejado de las posibilidades económicas de muchos. Gracias a esta versión por ordenador y a los ficheros que se pueden extraer de la propia página web de Microprose se pueden conseguir todas las cartas que hayan existido para Magic.



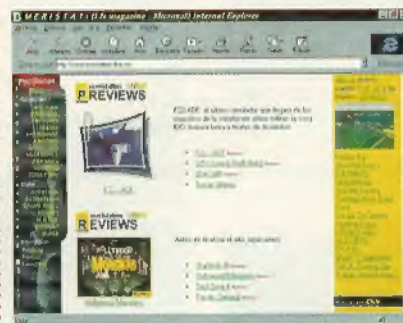
Cartas from Arabian Nights, Antiquities, and Unlimited Sets

Shanghai Dynasty

Pronto se lanzará al mercado la última actualización del conocido Shanghai de la compañía Activision. El antiquísimo juego de la China Imperial que, gracias a su conversión al ordenador, conoce una nueva época de esplendor, se verá revitalizado con nuevos juegos de fichas, mejores gráficos y efectos de sonido más avanzados. Habrá cinco modos distintos de jugar al Shanghai: Classic Shanghai, Dynasty, "Pandamonium", "Shanghai for kids" y "Mag-Jongg". Este último ha conocido muchas versiones "shareware" para ordenador, pero ninguna ha alcanzado la calidad de ésta. Los gráficos de las fichas están elaborados mediante tecnología 3D y además se podrán editar con las imágenes que el usuario prefiera, como puede ser su propio álbum familiar de fotografías. Muy pronto saldrá al mercado y estará disponible en versión Windows 95.

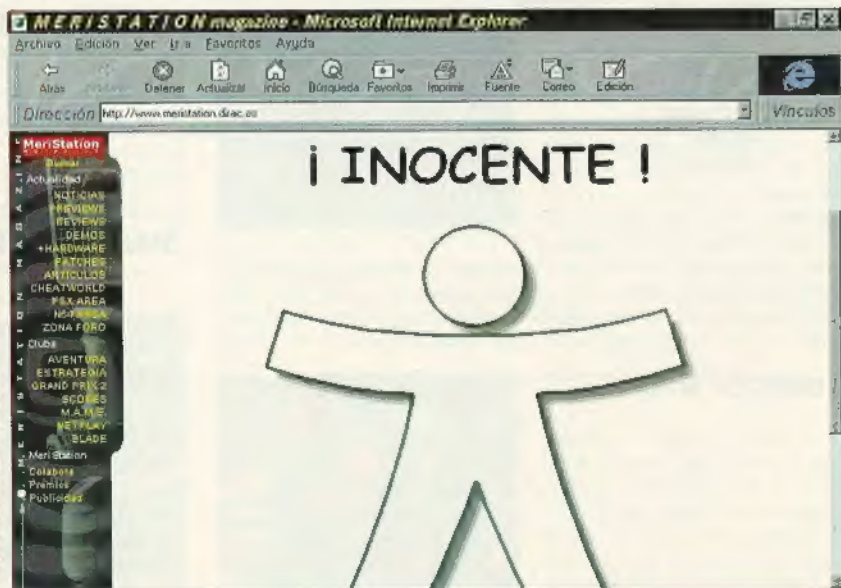
F22, el caza más famoso del mundo de los videojuegos

Desde el F15 no ocurría nada igual, el caza F22 es protagonista de infinidad de lanzamientos (F22-Raptor, F22 Lighting, F22-Raptor, ...) Y ahora los experimentados DID ultiman los detalles de su próximo lanzamiento F22-ADF con un despegue previsto para finales de diciembre.



La Estación del Mérito

Para aquellos que estáis cansados de visitar las revistas electrónicas dedicadas al mundo de los videojuegos, y no parais de echar mano al diccionario para enteraros de los que dicen, aquí tenéis la dirección de una de las mejores revistas electrónicas de la red, y en perfecto castellano, www.meristation.dirac.es. Fantástico diseño, completísimo contenido y un placer para el navegante. Ánimo y a por todas.



DOOM cumple 4 años

Según la mayoría DOOM es el título más importante de la historia del videojuego, ya que supuso el comienzo de la era 3D en el mundo de PC. Y aunque parece que fue ayer cuando salíamos de nuestros lazos pegando tiros con nuestro recortada a diestro y siniestro, ya han pasado 4 años desde su lanzamiento, y mucho ha ocurrido desde entonces (Quake aceleradoras 3D, Pentium 2...), sin embargo, lo que hace grande a este juego es que aún continuamos disfrutando jugando con él. Por tanto, para conmemorar esta fecha se ha puesto a la venta una recopilación de DOOM. ¡Felicitades! PD: John Carmak ha lanzado el código fuente de Doom, disponible en el www.id.com.



Quake 2 Flamethrower Patch y PowerBall

¡Qué siga la fiesta! Parece que la gente lo ha cogido con ganas. Requiem Team acaba de lanzar un nuevo patch para Quake 2, esta vez disfrutaremos de un hermoso lanzallamas en lugar de la ya más que conocida y usada shotgun. Listos para roslizar a vuestros enemigos, pues nada, encended el quemador y a tirar de gas butano. ¡Es la guerra, PD! Este patch también reduce el tiempo de respuesta del BFG de Quake 2 para igualarlo a de DOOM y modifica algo el ratio de disparo de metrallador. Y no sólo se alivian a hacer parches, también existe una conversión para Quake 2. El Quake PowerBall Team ha desarrollado una versión multiplayer en la que meteremos a los guerreros de SpeedBall intentando introducir una bola en la portería del contrario.



MechWarrior 3 sigue adelante

Tras los rumores que anunciaban un parón en el desarrollo de la tercera entrega de MechWarrior, ya se conoce el nombre de los desarrolladores que han tomado el relevo en la producción de este esperado título. Microprose junto con FASA han elegido a

Zipper Interactive (creada en 1995 y con DeathDrome a sus espaldas) para continuar el desarrollo de MechWarrior 3 (mientras que el staff que hasta el momento trabajaba en MW3 ha pasado a desarrollar otros proyectos de la talla de Shadowrun: Assassin, MechWarrior 4, ...). La razón de este cambio se debe al engine (un tanto desfasado) que se estaba utilizando. Según declaraciones de Denny Thorley, presidente de FASA Interactive, cuando presencié una demostración de engine de Zipper se quedó tan impresionado que tomó la decisión clave. Microprose espera sacar al mercado este título a finales de '98.



Riven (Myst 2) se sale

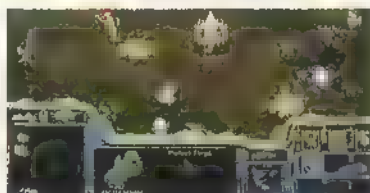
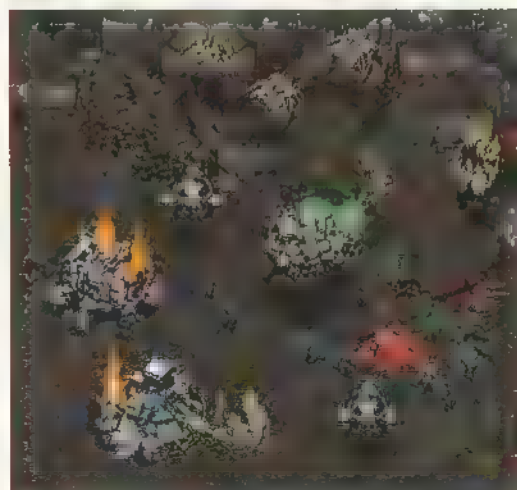
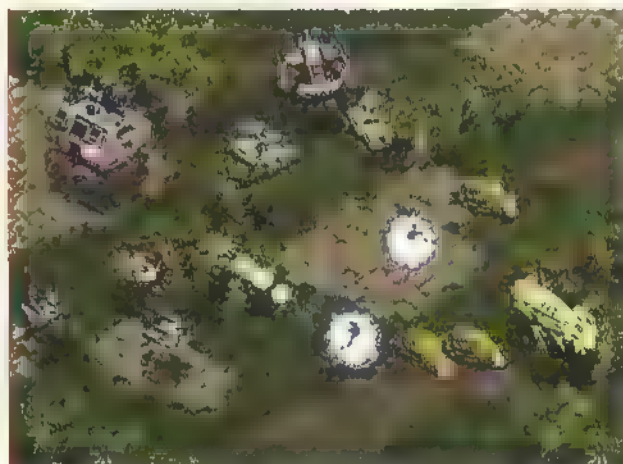
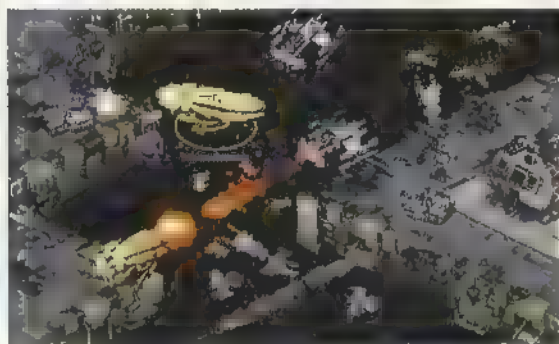
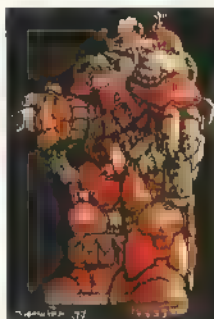
A pesar de que Myst aún se sigue vendiendo, y bien. Riven parece que va camino de romper la escala. La expectación que levantó se ha visto acompañada por un éxito absoluto de ventas. Tras su aparición en octubre, esta aventura de 500.000 unidades por lo que se prevé que superará las ventas de Myst.



Nuevas dosis de StarCraft



Somos parte del grupo de 1.000fortunados que han sido elegidos entre millones de candidatos para recibir el Beta de la primera versión oficial de StarCraft bajo el nombre [seguramente uno de los juegos más esperados de este nuevo año] seguramente necesitareis más información sobre este juego para poder elegir entre los más interesantes que se os presentarán a continuación de la próxima entrega de Beta. El primer juego de este juego de StarCraft después de que digamos la palabra.

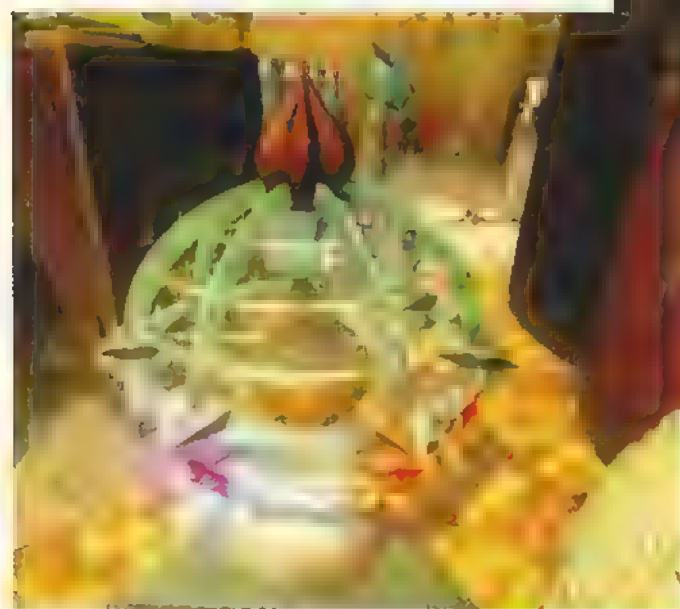
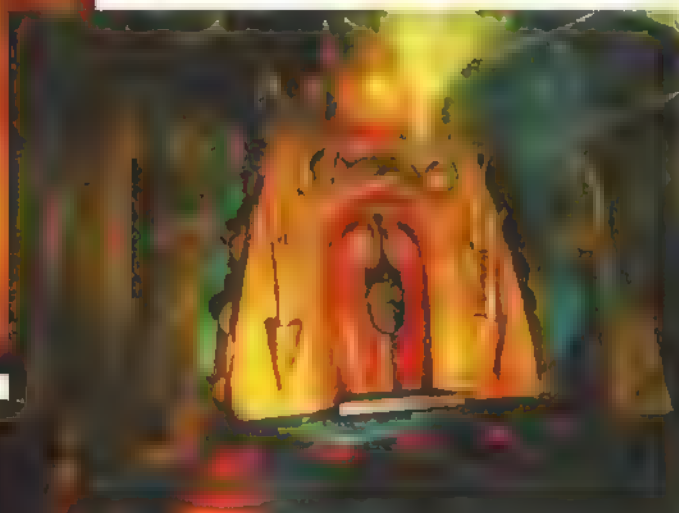


NOTICIAS



Of Light & Darkness: The Prophecy

Interplay prepara una oferta en carta para este año. Y es que con este título sobran las palabras. *Of Light & Darkness: The Prophecy* de Tribal Dreams promete convertirse en el noveno capítulo de *Riven*. Una aventura 100% online pero llena de calidad para que te encuentres sacados de las más bellas escenas y un argumento encajado con los siete pecados capitales. Así es, volver a jugar en un universo de luz y de sombras. Así es, volver a solo disfrutar de las imágenes.



MAXI Gamer 3D: TECNOLOGÍA 3Dfx™

La tarjeta MAXI Gamer 3D es una aceleradora 3D revolucionaria que per-

mite conseguir una fluidez máxima (a menos 30 frames por segundo) en los arcades sin sacrificar la calidad de los gráficos. Asimismo, mueve las imágenes y transforma las animaciones para dotarlas de los detalles y la fluidez del mundo real, soporta numerosos efectos especiales y funciona bajo Windows 95. Entre sus características encontramos: aceleración y redefinición de las imágenes de forma simultánea; funciona de forma transparente junto con una tarjeta gráfica SVGA 2D, no consume tiempo de CPU, soporta las principales APIs 3D, 4 Mb de RAM. Realiza las funciones 3D más comunes, entre ellas, la corrección de perspectiva, mapeado MIP, sombreado gouraud, anti-aliasing, filtrado de texturas bilinear, corrección de las pixelaciones, Z-Buffering, alpha blending y consigue los mejores efectos especiales como nieblas, transparencias, translucidos, morphing, composición y animación de texturas.

MAXI Gamer 3D



PRESTACIONES DE ACCELERACIÓN

- 45 millones de píxeles/segundo dedicados al relleno de las texturas
 - Visualización de 350 K polígonos/segundo
 - Manejo simultáneo del relleno de color, de efecto de las texturas y de la visualización de los polígonos
- Sus compatibilidades son:
- Bus PCI 2.1
 - AP 3D Glide (gestión de los juegos encapsulados DOS), Microsoft
 - Windows 95® Direct 3D™, Argonaut Brender, Criterion Renderware™, OpenGL
 - Funcionamiento de manera transparente con las tarjetas gráficas SVGA mediante un convertidor analógico

JUEGOS SOPORTADOS



MAXI Sound 64 DYNAMIC

Maxi Sound™ 64 Dynamic 3D, el dueto perfecto

La gama Maxi Sound™ 64, premiada más de 20 veces, se enriquece con esta nueva tarjeta de sonido revolucionaria pensada, especialmente para los jugadores y para los apasionados del audio. Es la primera tarjeta en el mundo que combina la síntesis wavetable GM/GS de alta calidad de 64 voces, auténtico sonido 3D posicionable, sonido Interactivo Surround sobre 4 altavoces y los efectos especiales en tiempo real con el lanzarás todos tus juegos a la 4ª dimensión sonora.

Esta tarjeta posee unas prestaciones únicas del nuevo estándar: a saber Maxi Sound™ 3D Posiciona, verdadero sonido 3D dinámico posicionable sobre 4 altavoces para vuestras aplicaciones musicales y los juegos que aprovechen esta función. Con las API de DirectSound™ 3D de Microsoft® poscena hasta 48 sonidos simultáneamente en 3 dimensiones sin utilizar tiempo de la CPU (bajo DirectX 5.0).

Asimismo, posee una memoria total en tiempo real sobre vuestras aplicaciones musicales y lúdicas, sobre el audio y el MIDI, gracias a Maxi Sound™ Interactivo Surround sobre 2 o 4 altavoces (a 360°), con efectos especiales: Reverb, Chorus, Echo, y el equalizador paragrafíco de 4 bandas.

Su realismo sonoro extremo en directo lo consigue gracias a la tabla de ondas GM/GS de 64 voces hardware de alta calidad, con 2 Mb de RAM, incluidos 405 sonidos de variados instrumentos y 207 sonidos de percusión (9 kits de batería). Sonidos incluidos con la autorización expresa de Roland Corporation. Ampliación de memoria RAM hasta 18 Mb mediante un SIMM estándar (≠ 60 ns) para cargar nuevos bancos de sonido. Sintetizador profesional dotado de un DSP (Digital Signal Processor) puntero de 50 MIPS, sin uso de tiempo de CPU. Modo Enhanced full duplex para todos tus intercambios en Internet.

Otro serie de características de esta maravilla de la técnica es la polivalencia, rapidez y prestaciones dentro del marco de una configuración de sistema mínima, accesible a todos, que actúa directamente sobre la ambientación de tus juegos preferidos sin ralentizarlos y optimizando el PC personal. Además, ofrece el software optimizado más completo y fácil de utilizar para explotar a fondo todo el potencial sonoro de la tarjeta. Nuevos bancos de sonido están disponibles para ser cargados todos los meses en nuestra página Web Soporte Técnico/bancos.

Finalmente, la tarjeta posee una cadena hi-fi virtual de fácil uso, que permite gestionar las muestras de sonido y los ficheros audio, secuenciador multipistas MIDI ideal para aquellos que desean iniciarse en la composición musical. Toca el piano o través de tu PC con el piano virtual™, graba, edita o escucha tus ficheros MIDI en tu PC o sobre tu instrumento MIDI conectado a la interfaz de la tarjeta.



GAMESTICK, la diferencia en joysticks

CH Products, el líder en periféricos analógicos de precisión, acaba de sacar a la venta el GAMESTICK, uno de los joysticks más innovadores para juegos de ordenador. Los artífices de este diseño han sido miembros de equipo de la empresa DESIGN, líderes en el diseño industrial.

Se trata de un joystick diferente, con un look totalmente diferente a todos los demás. GAMESTICK 14 ha sido creado para toda la gente lo que significa que los zurdos o diestros podrán disfrutar al máximo con el nuevo Gamestick. Asimismo, ha sido elegido recientemente por el museo de Arquitectura y Diseño de Chicago para ser expuesto permanentemente en su colección de diseños innovadores.

En cuanto a las características de este novedoso joystick posee doble pad direccional, para conseguir un control total, cuatro funciones para una total precisión TRIGGER. Para cuando hay que actuar deprisa hasta 10 millones de disparos.

Compatible con WINDOWS 95 y DOS, con todo el software necesario, fácil de instalar y fácil también de usar. Base ergonómica, construida para zurdos o diestros. Compatible con toda la línea de periféricos de CH: Throttles y pedales.



NOTICIAS

TOP 25 GAME OVER

AUTOPISTA AL CIELO

A continuación se detallan los juegos que se lanzarán en los próximos meses. Los títulos están ordenados alfabéticamente por el nombre del desarrollador.

2	3	<i>Heavy Gear</i>	Activision
3	-	<i>Monkey Island 3</i>	Lucasarts
4	4	<i>Total Annihilation</i>	Cavedog
5	2	<i>Tomb Raider II</i>	Eidos
6	8	<i>F1 Racing</i>	UBI
7	6	<i>Jedi Knight</i>	Lucasarts
8	7	<i>Hexen 2</i>	Raven
9	5	<i>Dungeon Keeper</i>	Bullfrog
10	9	<i>Dark Reign</i>	Activision
11	10	<i>XCOM 3: Apocalypse</i>	Microprose
12	11	<i>TOCA</i>	Codemasters
13	-	<i>Incubation</i>	Blue Byte
14	24	<i>FIFA 98</i>	EA Sports
15	-	<i>Gettysburg!</i>	Fireaxis
16	16	<i>Land of Lore 2</i>	Westwood
17	19	<i>Dark Earth</i>	Kalisto
18	17	<i>Resident Evil</i>	Capcom
19	13	<i>C&C: Red Alert</i>	Westwood
20	-	<i>Lords of Magic</i>	Sierra
21	21	<i>Screamer 2 Rally</i>	Millstone
22	12	<i>Subculture</i>	Criterion Studios
23	14	<i>Broken Sword 2</i>	Revolution
24	15	<i>Worms 2</i>	Microprose
25	18	<i>Thunder Offshore</i>	NoriaWorks

Agents of JusticeMicroprose
 Alien: Resurrection ..Fox Interactive
 Deathtrap DungeonEidos
 DominionION Storm
 Flying Nightmares 2Domark
 StarcraftBlizzard
 Dark OmenElectronic Arts
 Red GuardBethesda
 X-FilesFox Interactive

CondemnedAcclaim
 Deadlock 2Accolade
 Interstate 76: ExpansionActivision
 Might&Magic VI....N. W. Computing
 Populous 3Bullfrog/EA
 Rebellion.....LucasArts
 UnrealGT Interactive

Alien vs Predator ..Fox Interactive
 Army Men3DO
 Baldur's GateInterplay
 Daikatana.....Eidos
 Falcon 4.0Microprose
 ForsakenEidos
 Half-LifeSierra Online

DESARROLLADOR

VIRGINE

GÉNERO

MARZO '98

AUTOR: ÁNGEL FRANCISCO JIMÉNEZ

La nueva esperanza del rol

BALDUR'S GATE

Forgotten Realms ¿os suena este nombre? Pues se trata de una colección de libros de fantasía que en nuestro país han sido traducidos como **Reinos Olvidados**. Su bajo coste ha permitido llevar la novela fantástica a un amplio sector del público que rápidamente la ha tomado como su género favorito. Pues bien, **Baldur's Gate** es el próximo gran juego de rol por ordenador que se desarrolla en el mundo de los **Forgotten Realms**.

Baldur's Gate tiene un nombre muy sugerente ¿verdad? Nos trae a la mente imágenes de guerreros ansiosos por despararramar la máxima sangre arca posible, magos practicando nuevos conjuros y esclavas mujeres cuyo físico y seducción harían palidecer a la mismísima Lara Croft. No es de extrañar, por tanto, pues este nombre corresponde a uno de los juegos de rol más importantes que llegarán próximamente y que será rival directo de títulos como *Lands of Lore II* o *La Sombra sobre Riva*. Pero a diferencia de éstos abandona la perspectiva en primera persona y toma a tradición de la isométrica que tan buenos resultados tuvo en la lejana época del Spectrum (recuérdese *Knights of the Round Table*, *Batman*) y en la actual con *Diablo*.

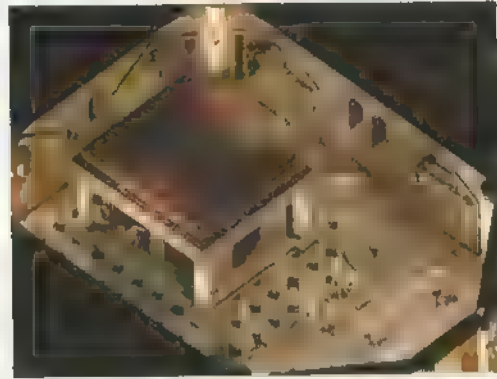
De todas formas, para los jugadores aficionados a *Diablo* hay que avisarles que no esperen encontrar un clónico del mismo con el nuevo lanzamiento de Interplay. **Baldur's Gate** es todo un señor juego de rol que ha tomado prestada alguna de las ventajas de la tecnología desa-



Los escenarios son muy ricos en detalles.

rollada por *Diablo* y similares, como puede ser que aparezca en el personaje cuando está en la pantalla de acción, el tipo de arma que hayamos seleccionado en el inventario, ya sea un arco o una espada, y también se podrá distinguir el tamaño de los mismos. No es igual para *Diablo*, pero sí para *Baldur's Gate*, que una espada del tamaño de Conan

pos, pues se vende mucho mejor a estrategia en tiempo real a todos los sucedáneos de *Quake* y compañía. Lejos queda a época gloriosa de los *Ultima* y los *Eye of Beholder*. De hecho, el último gran título que todavía se sigue jugando hasta la actualidad es *Lands of Lore*, cuya segunda parte se convierne en la protagonista absoluta en esos momentos. Así que a lo que parece ha pasado ya



El ataque del cementerio.

los de rol es que tienen un argumento y una historia muy definidos y bien contruidos. **Baldur's Gate** cuenta con la gran ventaja de pertenecer a un mundo recreado a la perfección por varios escritores de renombre y curtidos en dar a conocer novelas de fantasía amenas y entretenidas. El guión del juego parece haber salido de estas novelas. No se trata de la típica

invasión de un país por las hordas arcas o algún mago malvado que ganas de tomar el poder sino que tiene incluso consecuencias económicas. Es decir, en la ciudad donde se desarrolla la acción el mineral de hierro está escaseando y es que "a go" o "alguien" está dedicando a envenenar las minas de hierro y a destruir las caravanas que transportan

UNA CIUDAD EN PELIGRO

Todo lo que conlleva de maravilloso **Baldur's Gate** puede sonar a gloria para las numerosas aficiones a este género en España. Por desgracia, las novedades suelen escasear bastante en estos últimos tiem-

En el juego aparecerán todo tipo de nuevos monstruos

Un punto en común en todos estos enorme éxi-

ROLEANDO CON INTERPLAY

El juego de rol Baldur's Gate es el primer juego de rol por ordenador que se desarrolla en el mundo de los Forgotten Realms. Este mundo es un universo de fantasía muy rico en detalles, con una historia y un argumento muy definidos y bien contruidos. Baldur's Gate cuenta con la gran ventaja de pertenecer a un mundo recreado a la perfección por varios escritores de renombre y curtidos en dar a conocer novelas de fantasía amenas y entretenidas. El guión del juego parece haber salido de estas novelas. No se trata de la típica invasión de un país por las hordas arcas o algún mago malvado que ganas de tomar el poder sino que tiene incluso consecuencias económicas. Es decir, en la ciudad donde se desarrolla la acción el mineral de hierro está escaseando y es que "a go" o "alguien" está dedicando a envenenar las minas de hierro y a destruir las caravanas que transportan



ran preciado mineral. Sin material para las forjas, no se puede construir herramientas para la agricultura ni armas para defenderse. Llegó pronto el invierno y la ciudad estaba desamparada.

Su ameno discípulo de un conocido mentor podrá llegar al final de la solución que debida a la extensión del mapa, le llevará muchas horas hasta que cumpla su misión. Hay cerca de unas 10.000 pantallas que se dice pronto para cubrir tan extenso mundo y los cinco CD que ocupa el juego. Todo ello salpicado con tecnología 3D y sonido para los distintos ambientes y circunstancias ambientales. Así como cientos de NPCs a disposición de ayudarnos o confundirnos. Pero no os preocupéis que para mover "toda" esta maravilla sólo se necesitará un modesto Pentium 100. Eso sí, por favor, que tenga 32 Mb de RAM.

EN COMPAÑÍA DE HEROES

Y todo esto en tiempo real. Así que se han modificado las reglas de *Advanced Dungeons & Dragons* para adaptarlo al nuevo concepto de rol diseñado por Interplay. En un principio puede parecer un poco complicado el sistema de hechizos y su ejecución, pero el resultado merece la pena.

taculares y efectos sonoros acordes con la tecnología de las últimas herramientas acompañan al jugador cada vez que se invoca un hechizo. Además, podemos ver con todo detalle cómo queda nuestra víctima tras cruzarse en el camino de nuestro mago. Es en este punto cuando *Baldur's Gate* se acerca más a la filosofía visual de *Diablo*.

Baldur's Gate se enmarca en las novelas de los Reinos Olvidados

Pero el discípulo de este mentor no estará en la situación de Gary Cooper en "Solo ante el Peligro". Le acompañarán cinco personajes más que, como es norma en los juegos de rol, deberán ser de razas distintas y sobre todo de habilidades o más diversas posibilidades. Cualquiera que haya leído las novelas de Reinos Olvidados, y si no lo habéis hecho siempre es bueno empezar algún día, se sentirá identificado con los seres y ciudades que encontrará a lo largo de la aventura. Allí encontraremos grupos bien equipados con magos guerreros y algún adriánzelo que haga a veces de desactivador de trampas.

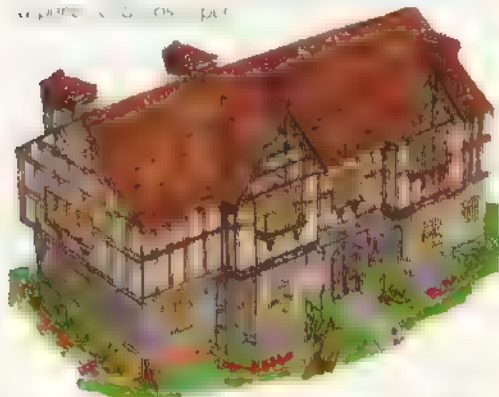
alguna puerta reacia a mostrar sus secretos.

Para potenciar más este "espíritu" de cercanía con la literatura está en proyecto que el juego venga acompañado con un cómic que acerque más al usuario la atmósfera y ambiente de *Baldur's Gate*. Hemos podido ver algunas escenas de este cómic y parece bastante

la gran pregunta a plantearse será el manejo del grupo y si el interfaz se acentúa y lo suficientemente potente como para que el jugador de rol y de acción no se queden defraudados. Si consiguen este objetivo los programadores de *Baldur's Gate* entrará en el Olimpo de los Dioses por derecho propio, pues unirá todas las características como para que sea un éxito tanto de calidad como de originalidad. O eso creemos todos los fanáticos del rol aquí en la Taberna de Ello Tomaleante.



Esta chica es una valkyria de armas tomar.



MUNDOS PARALELOS

La primera impresión que se tiene al ver *Baldur's Gate* es siempre la misma: "¿Cómo es un *Diablo* con magia y magia?". Pero es totalmente falsa. Con *Diablo* sólo comparte el ambiente medieval y la perspectiva isométrica. De las formas, *Diablo* es un excelente arcade con algunos elementos propios del rol, pero es la posibilidad de subir de nivel a voluntad lo que nos vamos cumpliendo. Pero de momento no tiene ningún serio competidor, exceptuamos *Lands of Lore* o cuando esté disponible el prodigioso *Wizardry 8*. La evolución que se espera a finales de 1996.



Diablo: rol-arcade por excelencia.



Wizardry 8: el próximo rival.

DESARROLLADOR

VIRGIN

GÉNERO

ENERO 98

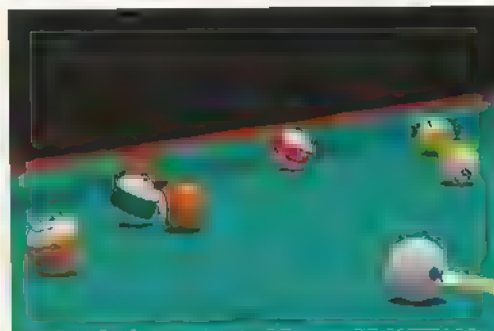
AUTOR: ANGEL F. JIMENEZ

Fanáticos del billar

VIRTUAL POOL 2



¿Quién no se ha dejado alguna vez el dinero jugando al billar en las típicas tardes lluviosas de otoño? Este deporte, porque ya tiene reconocido este mérito, es practicado por muchas personas pero muy poquitos son los elegidos para entrar en la gloria. Tal vez con Virtual Pool 2 puedas llegar a conseguirlo.



Todo es cuestión de pura física.

Ho pasado ya a gún tiempo desde que Interplay nos sorprendiera con su prodigioso Virtua Pool, un simulador de billar que se saltaba todas las normas. Sobre todo en lo relativo a gráficos, pues superaba con mucho a los demás simuladores de la competencia. Tenía un handicap: algunos le criticaron su falta de "realismo estricto". A mi parecer, Virtual Pool ha sido uno de los mejores simuladores deportivos creados hasta la fecha y en su especialidad, sin duda era el mejor.

Así que su segunda parte debe superarse. El resultado, bastante predecible por todo el tiempo que han tardado en su desarrollo, es que si lo han conseguido Virtual Pool 2 supera a su antecesor en todo: gráficos, interfaz y sobre todo, lo más importante en jugabilidad.

VISUALMENTE ESPECTACULAR

Sin duda, es en el apartado gráfico donde Virtual Pool 2 "rompe" con todo lo establecido en "simuladores de salón", por inventarnos un género. Ya en serio, la tecnología desarrollada para este juego no tiene nada que envidiar a los juegos de acción 3D que están

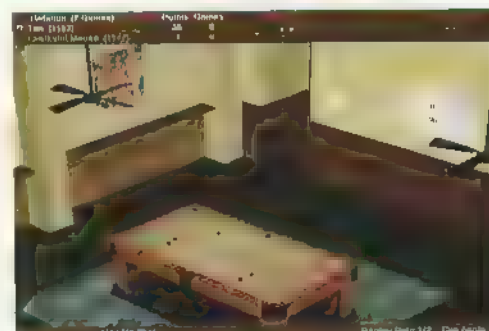
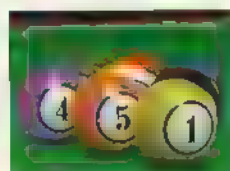
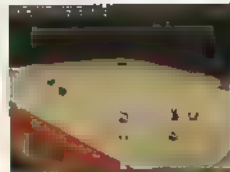
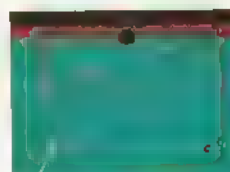
por venir. Dependiendo de las características de tu equipo puedes elegir jugar una versión de modo de color de 8 bits o de 16 bits. La diferencia es tan grande que casi puedes hablarse de dos juegos totalmente distintos.

Virtual Pool II aprovecha al máximo las posibilidades de las tarjetas 3Dfx

¿O es que te puedes imaginar un primer plano del taco calculando el efecto a una resolución de 1024 x 768 con 16 bits de color? ¿Y todo con un movimiento suave y sin saltos? ¿Te lo puedes imaginar? ¿Sí? Pues nada, compra te un Pentium I con una Monster 3D para que puedas disfrutar de esta maravilla. Los demás mortales se tendrán que conformar con una menor resolución, pero una vez que has probado lo gloria no quieres de ella.

También Virtual Pool 2 ha sido diseñado para que sea muy fácil de manejar. Como una de las características más importantes del billar es usar el mejor efecto, el juego presenta multitud de vistas distintas hasta que se pueda seleccionar la que mejor nos convenga. Todo esto se hará a través de un interfaz bastante intuitivo que nos permite navegar rápidamente entre todos los controles de juego que son muchos.

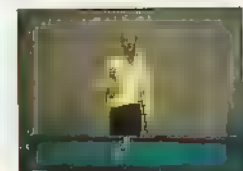
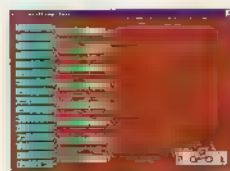
Y, por último, destacar la opción multi-jugador, aunque sólo sea para dos personas a través de los clásicos opciones de protocolos PX, TCP/IP o a través del módem. De todas formas con los jugadores controlados por el ordenador, tendremos paliza para rato. Su I.A. es lo suficientemente potente como para poder enfrentarse sin problemas a cualquier jugador humano con experiencia y derrotarle fácilmente así como desesperar al más novato. En este último caso, es aconsejable leerse el manual, armarse de paciencia y estudiarse los videos tutoriales a fondo. Seguro que tras unos días delante de ordenador ya podrás vacilar en tu próxima reunión de billar con los amigos. ♦



¡Listos para jugar!

VIDEOAPRENDIZAJE

¿Incapaz de meter una bola? ¿La mesa de billar es tu mayor enemigo? ¿Las caramboas no van contigo? No desesperes. Además de jugar con Virtual Pool 2, también tienes la oportunidad de practicar, mano a mano, con uno de los grandes maestros norteamericanos: Mike Sigel. Poco a poco y a través de unos videos muy didácticos, aprenderás lo básico del billar como es sujetar el taco, primeras nociones básicas sobre efectos y comportamientos de la bola en la mesa hasta que ya puedas firmar tus grandes jugadas maestras. Claro, al principio todo parece muy sencillo, pero después caer en el mayor de los fracasos. Por lo menos no te arriesgas a romper la tela de la mesa con el taco. Cosas de la experiencia.



Duelo en las estrellas

BALANCE OF POWER

DESARROLLADOR

ERBE

GÉNERO

PROXIMAMENTE

AUTOR ANGEL F. JIMENEZ

Balance of Power es la expansión oficial para uno de los juegos más vendidos de LucasArts: *X-Wing vs Tie Fighter*. Nuevas misiones con secuencias cinemáticas espectaculares, esperan a los seguidores tanto de las películas como de los juegos. Estos últimos han conseguido que Lucas se convierta en toda una institución dentro de las compañías de software.

Para todos aquellos que debe haber pasado casi que no hayan oído hablar de *X-Wing vs Tie Fighter*, podemos decir que se trata de la última y también el mejor, de una larga saga de juegos donde el mayor atractivo es poder participar en las batallas espaciales de la Guerra de las Galaxias. Aquí podemos elegir entre dos bandos: los "rebeldes" con Luke Skywalker y compañía y el Imperio.

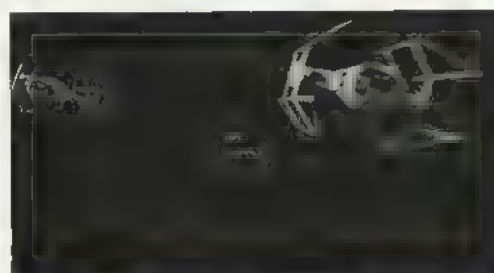
Y una nota curiosa hay que decir al respecto. Casi todos los jugadores prefieren unirse al Imperio. Si en un primer momento casi todos elegimos el bando de los rebeldes por eso de ser los "buenos" de la película, al final se acaba jugando con los cazas imperiales ¿Eh? ¿Por qué? Pues sin duda porque es más atractivo y cómo no, también despierta más morbo, pilotar un *TIE Fighter* y darle caña a los remilgados de los rebeldes que se pasan de buenas personas y ya resultan antipáticos. Con lo que más el lado oscuro de la fuerza!

EQUILIBRIO DE PODER

"Balance of Power" es el título más idóneo que se haya podido escoger



Nuevas estaciones espaciales para destruir.



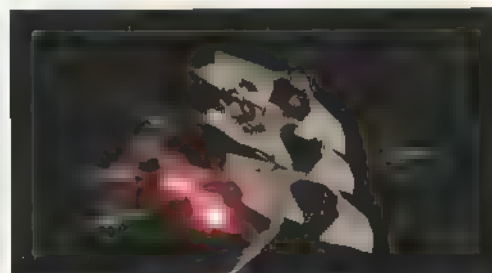
para este "addon" de *X-Wing*. Con esta expansión podemos añadir las características de combate de los dos bandos para que no haya ventajas por pertenecer a uno u otro. Esto es muy importante, sobre todo cuando se juega en red, porque el mayor atractivo de este juego, como se puede comprender, es montarse una partida en la oficina o donde sea, contra los compañeros y amigos. La sensación de pertenecer al Imperio mientras destruyas el caza rebelde que pilotas, como compañero de mesa supone un placer indescriptible.

Además de la posibilidad de editar caracte-

ricas de combate, los programadores han incluido nuevas campañas con el mismo fondo temático que la Guerra de las Galaxias. Pero hay algunas sorpresas en relación con la versión anterior. De momento, para los pilotos rebeldes, tienen una nueva opción para escoger el *B-Wing*, que aunque aparecía fugazmente en las películas, tuvo mayor protagonismo en los juegos de acción. Se trata de un cazabombardero idóneo para misiones en la superficie, pero que necesita de un apoyo



Las explosiones son muy espectaculares.



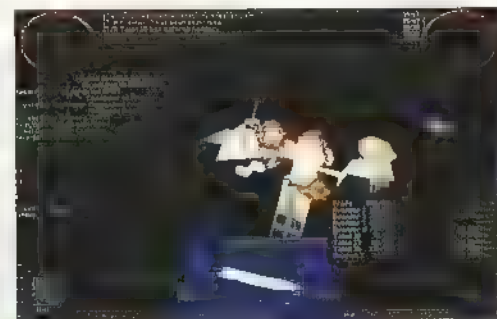
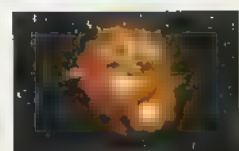
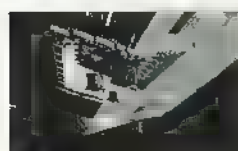
de cazas *X-Wing* para evitar ser destruidos por una escuadrilla de *TIE Fighter*.

Por parte del Imperio, contamos con el mayor sueño que podría tener Darth Vader: un Super Destructor Espacial, la mayor nave espacial jamás construida. Si exceptuamos a *Estrella de la Muerte*, como su período de construcción es más corto, el Imperio se ha hecho rápidamente con un buen número de ellas, siendo la peor pesadilla para los Cruceros Caoma de las fuerzas rebeldes que también han visto aumentado sus habilidades.

LA DECISION ES TUYA

Ahora, sólo queda elegir un bando y entrar de lleno en el combate. Para hacerlos de todas formas, sea necesario que actualizares el equipo para que puedas disfrutar de todas las nuevas características de esta expansión. La tarjeta aceleradora de gráficos puede ser el primer paso, que aunque no es obligatoria para poder jugar, es necesario para obtener la máxima resolución gráfica que en algunas escenas es totalmente impresionante. Por cierto, las escenas de transición que hay en las distintas campañas son totalmente dignas de pertenecer a la tan ansiada clavicordio cinematográfica.

Y si además eres un fanático del juego en red, pero nunca has probado la habilidad como piloto espacial, esta expansión es totalmente recomendable para conocer un mundo nuevo de diversión.



DESARROLLADOR

SIERRA

GÉNERO

NAVIDADES

AUTOR DAVID PARAJO

En la zona virgen

SKI RACING

Primero fue Front Page Football, seguidamente apareció Baseball y aún más recientemente FPS: Golf. Lo más lógico sería pensar que el siguiente producto que debiera de salir fuese alguno de baloncesto o hockey, pero Sierra nos ha preparado una sorpresa (y gracias a su cómplice, la mujer del tiempo) y ya tiene preparado su siguiente lanzamiento Front Page Sports: Ski Racing.

Front Page Sports: Ski Racing promete ser uno de los juegos punta estas navidades. Si lo que nos gusta es esquiar y este año no tenemos a nero para irnos a los Alpes, lo mejor que podemos hacer es coger nuestro ordenador y ponernos a esquiar en Whistler, British Columbia, Vail, Colorado, Aspen, Colorado, Val d'Isère, Francia, y Garmisch, Alemania.

Además, y gracias a FPS: Ski Racing, podremos participar en cada una de las modalidades más frecuentes en el esquí: esto es slalom, slalom gigante, descenso, super-G y particpar solos, contra compañeros o incluso a través de internet (cómo no) usando el servicio de Sierra SIGS.

Construido sobre una base fuerte y con el FPS: Ski Racing soporta las últimas tecnologías existentes, incluidas la Verite y 3Dfx (aunque cada pantalla del juego sin tarjeta aceleradora es increíble). La utilización del sistema USGS para la creación de terrenos hace que el juego tenga tal perfección que la realidad Dinamix ha invertido mucho tiempo (y lo que no es tiempo) en la realización de un nuevo motor capaz de transportarnos a la misma monta-

ña y hateras de una con calidad y a todo lujo de detalles. Así pues posee una gran calidad en general, cada uno de los posibles movimientos (saltos, curvas y demás) así como los objetos decorados (árboles, laderas, rocas, cañones) con la impresión de estar allí, en la ladera de la montaña donde esquiarnos. Pero cuando poseemos alguna tarjeta aceleradora todos estos detalles se ven multiplicados por mil y las vistas son impresionantes, los efectos de niebla, humo, la nieve saltando de nuestros esquís cuando giramos fuerte en una curva, etc.

Front Page Sports: Ski Racing promete ser uno de los juegos punta estas navidades

El producto empieza con un video explicativo de una posible prueba. En él se nos enseñara las nociones básicas en un descenso.

Una de las características más importantes de FPS: Ski Racing es la habilidad de caracterizar el look de nuestro esquiador y, de esta forma, hacerlos sentir más el papel de esquiador. Podemos

seleccionar de una lista de personajes con una gran cantidad de tablas de esquís, casacas, botas, fijaciones. En el esquí, como en todo, es muy importante elegir bien nuestro equipo y así cada tipo de esquí y demás complementos será adecuado para una pista u otra. Cada uno de los que se incluyen en FPS tiene sus propias demandas y nosotros seremos los que tengamos que descubrir qué va mejor y dónde. Para facilitar un poco las cosas, las condiciones de las montañas también podrán ser modificadas y cada jugador podrá ajustar las opciones a su gusto: temperatura, aire y el tipo de nieve.

Debido al éxito que se presupone a FPS: Ski Racing, Sierra promete que hará un amplio seguimiento del juego para sacar futuros addons con nuevas equipaciones, nuevas pistas. Incluso circulan rumores de incluir en alguno de estos packs un editor de montañas, laderas o como lo quieras llamar. Una buena idea para completar un buen juego.

MULTIJUGADOR

Lo mejor de todo, esperamos, será jugar a Ski Racing sobre internet. Hasta 8 jugadores po-



drán jugar para saber quién realiza los mejores tiempos. Aunque no podremos jugar a la vez con otras personas, o sea, mientras nosotros bajamos ver como Pepito nos adelanta, podremos ver la carrera de nuestro contrincante desde cualquiera de las muchas cámaras.

En el modo de un jugador, podremos competir y completar un torneo contra otros contrincantes manejados por el

ordenador. La inteligencia artificial de cada oponente variará dependiendo de su nivel.

CONCLUSIÓN

Con su casi perfecta física, sus increíbles escenarios, la utilización de tarjetas aceleradoras 3D en su diseño excelente. Sierra promete introducir de nuevo en nuestros ordenadores un estilo de juego que habíamos perdido hace mucho tiempo. Una luce y parece estupendo y divertido, veremos cuánto de lo prometido se convierte en realidad. Y como dicen en la televisión: ¡próximo momento en nuestras pantallas!



ALUCINARÁS CON.....



La Informática en Casa

TE LO MANDAMOS A CASA, ¡¡MÁS DE 1.000 CD.....!!
JUEGOS, EDUCATIVOS, UTILIDADES, ERÓTICOS, PROFESIONALES.



FIFA 97
REF 1 043
PVP 5 490



LANDS OF LORE II
REF 1 044
PVP 6 690

1.003
1.008
1.009
1.010
1.224
1.014
1.016
1.020
1.220
1.045
1.300
1.038
1.289
1.040
1.266
1.223
1.209

AGE OF EMPIRES
CIVILITATION 2
COMANCHE 3
DUKE NUKE 3D
F1-RACING SIMULATION
FLIGHT SIMULATOR 98
KIKO WORLD
LARRY 7
RED ALERT
RIVEN
ROLAND GARROS
SUBCULTURE
THE LAST EXPRESS
THEME HOSPITAL
VIRUS
WARCRAFT 2
WORMS 2

6.590
7.990
7.990
3.490
7.990
8.190
5.490
4.990
6.990
7.690
6.990
7.990
7.990
6.990
7.990
7.890
7.990



NBA LIVE 98
REF 1 028
P.V.P. 5 990



TOMB RAIDER II
REF 1 042
P.V.P. 7 690



HERCULES
REF 1 402
PVP 5 990



BROKEN SWORD I
REF 1 218
PVP 6 990



QUAKE II
REF 1 225
P.V.P 7 990



MEN IN BLACK
REF 1 403
P.V.P. 6 690



LOS VIKINGOS II
REF 1 216
PVP 6 990



DIABLO
REF 1 010
PVP 7 990



BLADE RUNNER II
REF 1 041
P.V.P. 7 690



SIERRA PRO PILOT
REF 1 206
P.V.P. 6 690

PARA PEDIDOS O
CATÁLOGO



¡¡LLÁMANOS!!
902 115 889



HEXEN II
REF 1 208
PVP 7 890

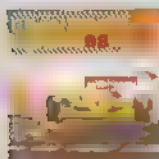


INCUBATION
REF 1 211
PVP 7 990

1.231
1.239
1.228
1.013
1.202
1.245
1.019
1.247
1.252
1.036
1.039

APACHE
COLONIZATION
EARTHIEGE
FLIGHT CLASSICS
GRABIEL KNIGHT
KING'S QUEST VII
LANDS OF LORE
OUTPOST
PHANTASMAGORIA
RED BARON
THE CIVIL WAR

2.990
1.990
1.990
1.490
1.990
1.990
1.990
1.990
2.990
1.990
1.990



GRAND PRIX
MAGIC 98
REF 1 070
PVP 3 990



CAESAR
REF 1 005
PVP 2 990



ENCARTA 98
REF 1 605
PVP 19 890



DISEÑO DE
INTERIORES EN 3D
REF 1 652
PVP 2 990



TOP HITS 97
REF 1 073
PVP 1 490



+ DE MIL JUEGOS
PARA WINDOWS
REF 1 047
PVP 2 990



Z
REF 1 401
P.V.P 1 990



TOM SAWYER
REF 1 701
PVP 3 990



FINGERS
REF 1 523
PVP 1 990



NICE BUT NAUGHT
REF 1 806
PVP 1 490

La Informática en Casa S.L.

Apdo. Correos 59.151

28080 Madrid

Precios con IVA incluido. Precios válidos hasta fin de existencias. Envíos a toda España. Teléfono de pedidos 902 115 889

DESARROLLADOR: 

VIRGIN

GÉNERO: 

NAVIDADES



AUTOR: DAVID PARAÍE

El mejor avión de combate del mundo

F22 RAPTOR

Debido al constante avance de la tecnología cada vez resulta más difícil mantener la defensa aérea de un país; para cubrir dicha carencia surgen nuevos modelos capaces de suplir a los más antiguos y así conseguir la supremacía aérea. El nuevo F22 Raptor está preparado para entrar en producción y convertirse en el mejor avión de combate del mundo.

Empezaremos hablando un poco de F22 Raptor. Surge como la mezcla de dos grandes compañías Lockheed/Martin y Boeing, y gracias a las grandes características que encontramos lo convierten en el mejor. Su aspecto tan futurista, su cabina aplanada y sus avanzados radares dan al Raptor la enorme ventaja de ser el último en lanzarse pero el primero en disparar. Un poderoso motor, una línea aerodinámica perfecta y un sistema de empuje vectorial hace del F22 el avión mejor y más maniobrable. Su habilidad para volar a velocidades supersónicas dan al F22 un gran rango. Tecnológicamente perfecto y muy avanzado posee buses de datos de alta velocidad, tec-



nología VHSIC, fibra óptica para transmisión de datos, módulos de comunicación y transmisión, y otras características que configuran para un vuelo perfecto.

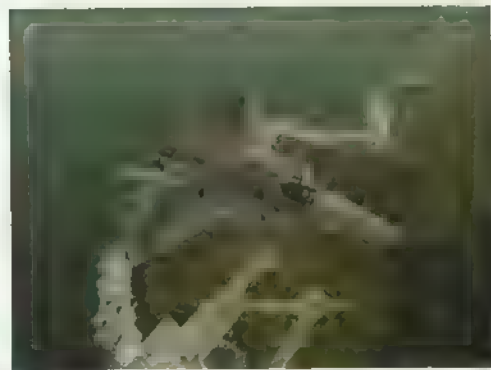
El F22 Raptor es un avión muy sigiloso, construido con los materiales de mejor absorción de radares. Su personal forma exterior lo hace invisible para la mayoría de los radares

Para cubrir la superioridad en el aire, el F22 carga varias armas, los últimos modelos de misiles (aire-aire) y un cañón de 20mm. El F22 también puede llevar las bombas JDAM, capaces de hacer los mejores ataques de tierra.

MOTORES ENCENDIDOS

Si eres uno de las personas aficionadas a los simuladores de combate estás de enhorabuena. El F22 Raptor ofrece una gran cantidad de ajustes para configurar el avión a nuestro gusto según queramos más o menos realismo. Así pues, podemos elegir si queremos que nuestro piloto sufra con las d'chosas G, por ello si queremos un gran realismo podremos sí a esta opción. Otras opciones son más sencillas como crear una lista de enemigos o recoger las ruedas automáticamente. Una buena opción de realismo, por ejemplo, es el efecto suelo. Al volar a bajas alturas nuestro avión "aprieta" el aire contra el suelo y provoca que acciones como aterrizar resulten más complicadas.

El sistema de campañas de F22 Raptor consiste en 5 escenarios dinámicos, cada uno de los



cuales tiene un número de misiones conectadas entre sí. Cada una de las metas de cada misión puede variar según hayamos realizado las anteriores. Así pues, si una factoría tiene la posibilidad de aparecer en dos misiones y la derribamos en una ya no aparecerá, y los efectos y objetivos serán diferentes.

cada misión. Cada campaña permite un total de Bombas JDAM y misiles. Deberemos no ser tan derrochadores a la hora de atacar nuestros objetivos o no podremos acabar las siguientes misiones (a no ser que con el cañón seamos mejores que el mismísimo Barón Rojo). Aparte de puntos, al acabar una misión seremos premiados con una medalla.

El F22 Raptor es un avión muy sigiloso, con los materiales de mejor absorción de radares

CONTROLES

Un problema o una pega que suele poner la gente cuando les hablas de los simuladores de aviones son los controles. Es normal cómo se puede entender que tengamos el teclado entero, el teclado entero con el Control pulsado, el teclado entero con el Alt pulsado y el teclado entero

Las cinco campañas son Angola, Jordán, Ruanda, Colombia e Irán.

También tendremos restringida la carga en

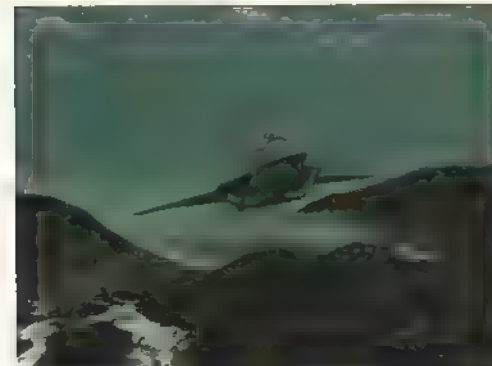
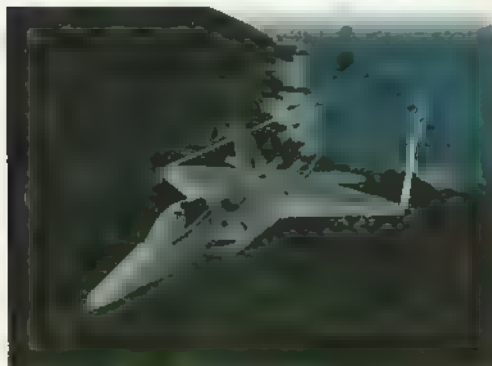
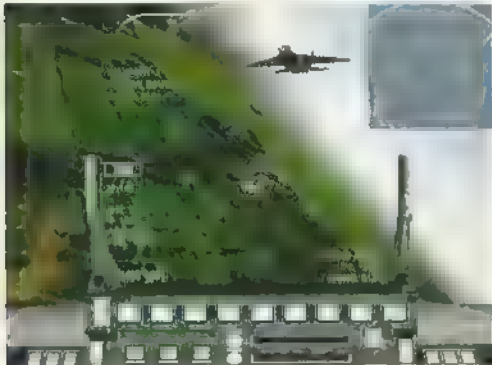


con el Shift (la mayúscula) pulsado. Si lo que quieres es un auténtico simulador esto debe ser de esta manera, pues así son los verdaderos aviones (lo comprobamos personalmente al montar en un F-18) pero si quieres un poco de realismo en cuanto a controles con el F22 estás bastante apañado, pues sólo deberás

teclas, o sea, el throttle, los ruedas, los flaps, los frenos, los flares (bengalas) y los chaff (anti-radares). Por cierto, ¿alguien sabe cómo son los Chaffs? Pues son como trocitos de papel alba que, a guisa que las bengalas, se sueltan en el aire y en una cantidad justa para que cuando los radares de tierra inten-

EL EFECTO G

Los cambios bruscos de sentido y las aceleraciones producen sobre los pilotos las llamadas fuerzas G. Estas ocasionan unos efectos sobre el tripulante que a veces pueden causarle la muerte. Las fuerzas pueden ser positivas o negativas y hay que tener claro las diferencias que hay entre ellas. Las G-Positivas hacen que la sangre no llegue a la cabeza, provocando que, poco a poco se produzca el apagón: la vista se nubla hasta que no se ve nada. Por el contrario, las G-Negativas producen que la sangre suba en grandes cantidades a la cabeza, lo que hace que los ojos se llenen de sangre, causando el K.O. Las G-Negativas son más mortales que las positivas, de hecho una persona preparada puede llegar a aguantar 7 G's positivas pero no más de 3 o 4 G's negativas. Para suplir tales efectos existen unos trajes especiales que mediante presión logran equilibrar el efecto que producen tales fuerzas.



gente para comprobar tu verdadera habilidad. Por cable serie o por módem vive los más apasionantes uno contra uno, e incluso a través de una red LAN/IPX o Internet podrán jugar hasta 8 jugadores.

El sistema de campañas de F22 Raptor consiste en 5 escenarios dinámicos

Una vez dentro cabe la posibilidad de crear escuadrones de combate, formar alianzas. Para ello, poseemos un chat con el que conversar con nuestros compañeros. Una gran cantidad de características que hacen de F22 un juego muy divertido para jugar en red.

EL MEJOR SIMULADOR

Personamente se trata del mejor simulador hasta el momento. Fácil de manejar, gráficamente de a todos los demás por los suenos y el juego en red es algo más que divertido. Si te gusta volar, si te gusta la acción, si te atrae todo lo que rodea al mundo de los aviones, no lo dudes con F22 disfrutarás a lo grande y no te cansarás nunca. Necesitarás mucha práctica y no te olvides de realizar los tutoriales que son muy buenos. Agarra tu joystick, los pedales, tu throttle personal y dedícale a disfrutar con F22 RAPTOR, de NOVALOGIC. ♦

aprenderte un par de docenas de teclas. Al final, sea A o sea B siempre acabamos manejando las mismas

ten localizar a nuestro avión estos trozos metálicos le indiquen una posición equivocada. Ingenioso, ¿verdad?

F22 EN RED

Luchar contra el ordenador está muy bien pero a final resulta predec-

ble y poco inteligente. Para suplir esta carencia F22 y su juego en red es la solución. Entróate en un combate con otro

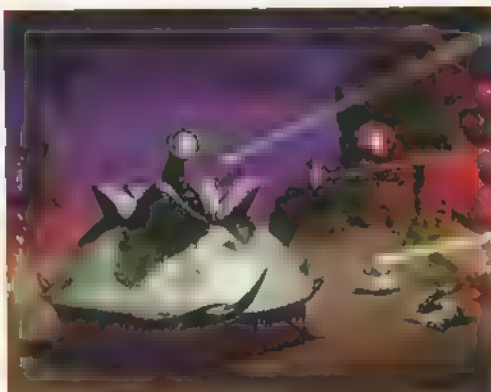
DESARROLLADOR:

VIRGIN

GÉNERO:

POR CONFIRMAR

AUTOR: ÁNGEL FRANCISCO JIMÉNEZ



S algo caracteriza a género de estrategia es el número de buenos desarrollos que momentáneamente se están produciendo y que a través de estos corrientes se ven algunas partes de los juegos de mayor o menor éxito. Una táctica comercial que proporciona buenos beneficios a las compañías desarrolladoras.

MAX 2 no es una excepción a la regla. Su creación se debe a la excelente acogida por parte de la crítica y el público, aunque aquí en España no haya triunfado plenamente. En la serie MAX 2 se puede decir que esta serie que es un mero clónico de Command & Conquer pero seríamos totalmente injustos. Ciertamente comparte las características de cualquier buen juego del género y para cualquier jugador experimentado no será muy difícil ganarse en sus niveles. Pero MAX 2 cuenta con muchas novedades dignas de mención.

REPASANDO EL FUTURO

MAX 2 empieza donde termina su antecesor. Así de sencillo Interplay ha decidido seguir el hilo de la historia que transcurre en el lejano futuro. Y como la historia siempre la escriben los vencedores, los humanos vencieron en las sangrientas batallas que tuvieron lugar en MAX. Ahora han pasado 15 años y la Humanidad ha decidido unirse a la raza alada de los Concord. Y se han "unido" literalmente, porque fruto de tal alianza nace una nueva especie que con cuerpo cyborg (mitad humano y máquina) además de un cerebro Concord será la elegida para dominar una Galaxia repleta de civilizaciones y riquezas para explotar.

Pero claro, no todo puede ser de color de rosa y frente a la alianza se han avistado los Sheev, una especie alienígena

Una nueva colonia espacial

MAX 2

Las segundas partes en el mundo del ordenador no tienen nada que ver con las que aparecen en el cine. Casi siempre destacan por su falta de originalidad pero, en cambio, gozan de mejoras en el apartado técnico. MAX 2, la nueva baza estratégica de Interplay, intenta demostrar lo contrario.

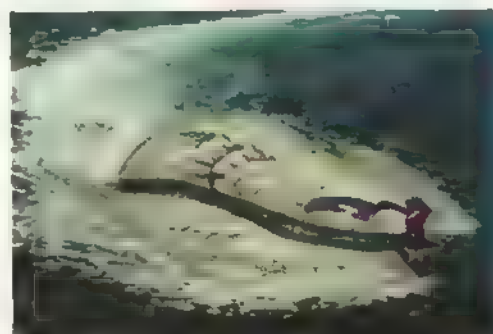
La que tiene a mentar, bastante asequible de que mejor que crear es destruir. Si fuera por ellos, se dedicarían a arrasar cualquier mundo que no les guste. Y eso es lo que a sus jugadores les gusta. El juego es una misión principal que ese futuro tan negro para la Tierra y sus aliados no se cumple.

Un buen argumento que sobre todo muestra su excelente desarrollo en las distintas compañías que tendrán lugar. En total hay cuatro distintos esperando que alguien se enfrente con ellas.

¡ESTA MÁQUINA NO SE RINDE!

No solamente se ha cuidado el argumento sino que la inteligencia artificial (I.A.) ha sido cuidada muy especialmente. La I.A. es, sin lugar a dudas, la parte más importante de los juegos de estrategia y es donde precisamente fallan muchos. Se dejan llevar por la filosofía de muchas empresas, especialmente de transición y gráficos que parecen películas de animación pero luego, cuando llega a hora de la verdad, la máquina si gana es porque bien hace "rampas" o porque has elegido lugar contra tus enemigos al mismo tiempo. En un enfrentamiento "uno a uno" entre jugador y ordenador, si no se es un principiante casi siempre la victoria es del lado humano y el juego tiene contada su hora de existencia.

Para evitar esta circunstancia los programadores de MAX 2 han prestado mucha atención a



Un diseño totalmente futurista.

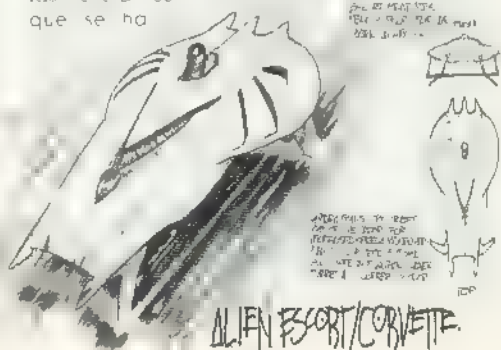
diseño de cada unidad y raza del juego. No nos encontraremos con las típicas unidades o razas típicas que en un escenario marítimo, por ejemplo, son incapaces de mandar un constructor a un barco de transporte y construir otra colonia muy lejos de la zona de MAX 2. Hemos puesto que esto ha acabado, y el ordenador será capaz de realizar todos esos pequeños trucos que a los jugadores humanos nos encanta realizar.

Por otro lado, todas las unidades que manejamos avisarán de su estado actual mediante el uso de diálogos personalizados. Un constructor nos avisará que olvidemos la situación de unas unidades y sean arrasadas sin piedad. Muchas batallas se han perdido por una desinformación entre las distintas fuerzas de un bando.

En cuanto a otras mejoras, a tener en cuenta que se ha

dicho al principio. Al tratarse de una segunda parte de un programa de estrategia, hemos concurrido a un espectáculo muy curioso. Hemos las escuelas de unidades con tecnología de color y a través de una cámara de vídeo, sistema como el de las lunas o mareas. Otra novedad radica en una original pantalla de simulación de cristal líquido que se verá afectada por el paso de cursor. Un detalle simpático y original, pero no sé si excesivamente útil.

Y para terminar podemos preguntarnos ¿y es un juego multi jugador? Tranquilos que esta prevista la interacción de un solo de hasta 6 jugadores tanto en Internet como en red local, un número idóneo para los juegos de estrategia donde se necesita más de uno mente despierta que de astucia rápida.



Total destrucción

Una verdadera película de monstruos

HOLLYWOD MONSTERS

De la mano de Dinamic nos ha llegado una de las mejores aventuras gráficas desarrolladas en nuestro país, la cual nos envuelve dentro de una terrible historia en la que los monstruos son los auténticos mitos de Hollywood, pero vistos de una forma mucho más terrorífica. Sin más preámbulos os contaremos en que consiste este Hollywood Monsters de Péndulo Studios.

Péndulo Studios es una desarrolladora madrileña que comenzó en el mundo del entretenimiento con una aventura seguramente conocida por muchos, llamada "Igor en Jkaka-nonia". El interface estilo gráfico y mecánica de aq ue la aventura nos recordaba mucho al más tradicional estilo y a las pautas marcadas por Lucas en su serie Monkey Island.

Hollywood Monsters es una aventura de última generación, por decirlo de alguna forma. Gráficos de 640x480, secuencias de dibujo animado, multitud de pantallas, un interface rediseñado, una buena banda sonora... la verdad es que promete.

UNA DE MONSTRUOS

Los protagonistas de nuestra historia son dos periodistas que trabajan en "The Quill", la historia comienza cuando el jefe de "The Quill" llama a nuestros compañeros de aventuras a su despacho para contarles que esa misma noche tiene lugar Hollywood Monster, una ceremonia de entrega de premios de monstruos actores que tendrá lugar en la mansión de Otto Hannover, el magnate propietario de los estudios MKO. Nuestra compañera Sue será la que vaya a cubrir el reportaje.

En este momento es cuando nosotros nos hacemos cargo del personaje Sue, llega a la fiesta, pero cuando entra en la mansión de Otto ve que están ocurriendo unas cosas un tanto extrañas, y como periodista que es, decide ponerse a investigar lo que está pasando. Al llegar al sótano oscuro del asunto desaparece como por arte de magia, en este momento entra en acción Ron, cuya misión es encontrar a Sue.

HUMOR CASTIZO

Algo que ha marcado en cierta medida las aventuras gráficas desarrolladas en España en los últimos tiempos ha sido sin ninguna duda la cruda y problemática adaptación del humor "español" a un humor más local y recomendado para todos los públicos.

En Hollywood Monsters se aprecia una evolución importante, el humor o por decirlo de otra forma, el guión adaptado se aprecia más "pulcridud" y limpieza que en aventuras anteriores, pero sin embargo hay algo que falta en el ambiente que hace que el jugador no se identifique con algunas de las bromas o situaciones que atraviesan los personajes.

MAMÁ, TENGO MIEDO...

Los gráficos están bastante logrados en general, pero sin llegar todavía al nivel de otras aventuras gráficas similares que llegan de fuera. Es reseñable el hecho de

lo que se podría calificar como algunos "defectillos" en el volumen de los personajes, logrando que algunos de ellos sean como pequeños enanos cabezones. En un primer momento, se puede pensar que es una faceta del estilo gráfico, la igual que en otras aventuras se abusa de las formas distorsionadas o de los diferentes e irreales tamaños de los personajes u objetos, pero en Hollywood Monsters lo que se ha conseguido es una pequeña disfunción visual que se acusa a lo largo de todas las pantallas y diferentes personajes y su perspectiva. No logra cuajar el estilo visual en lo que a este aspecto se refiere. Pero es como todo, ya que para gustos están hechos los colores.

Los decorados están trabajados y son bastante vistosos, pero sin llegar a, de arnos con la boca abierta, aunque sin lugar a dudas y reconociendo el mérito de Péndulo, son de lo más reseñable que se ha hecho en España dentro del género de las aventuras gráficas.

El interface de juego es un poco pesado, comparando o con otras de las aventuras que están en el mercado y que entran en competencia directa con la que nos ocupa. Digamos que podría haberse llevado a cabo algo más funcional extrayendo ideas de interfaces similares.

MÚSICA

Algo que nos ha impresionado es que el grupo de música "La Unión" haya hecho una canción para esta aventura, de ella tenemos que decir que nos ha gustado, tiene mucha relación con el argumento de la aventura.

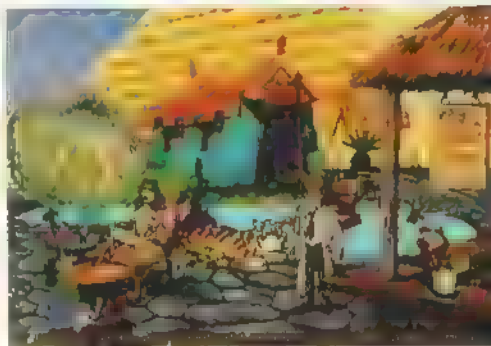
DESARROLLADOR

DINAMIC

GÉNERO

YA DISPONIBLE

AUTOR LETICIA KRAHE



EN CONCLUSIÓN

Podemos afirmar convencidos que Hollywood Monsters es una buena videoaventura, si no brillante, si correcta a todos los niveles. La historia es entretenida, los gráficos bonitos, las animaciones chulas y la banda sonora fantástica, y todo por un precio que realmente barre a cualquier competidor dentro de esa balanza.

Para los incondicionales de las aventuras y para aquellos que se quieran

iniciar dentro de este género, Hollywood Monsters es un producto bastante interesante.

Desde aquí, queremos enviar un saludo y una felicitación a los chicos de Péndulo. Una felicitación por ser uno más dentro de los grupos españoles que es capaz de realizar videojuegos de calidad e intentar que crezca en España una industria del desarrollo serio. Mucho ánimo para seguir creciendo como lo han sabido hacer hasta ahora. ♦



PRIMER CONTACTO - HOLLYWOD MONSTERS

DESARROLLADOR

SIEMRA

GÉNERO

FANTASÍA

AUTOR DAVID PARAJO

Mechs al poder

EARTHSIEGE 3

De los fabricantes del original Mechwarrior y Earthsiege 1 y 2 viene el último juego de acción y combate en primera persona: Earthsiege 3: Guerras del futuro. Dynamix ha estado mucho tiempo preparando este proyecto para hacer que Earthsiege 3 sea mejor que los anteriores. La continua duda del hombre o la máquina, una lucha de supervivencia entre ambos.

Uno de los cambios que hallaremos en este título y gracias al esfuerzo que ha hecho Dynamix, ha sido traer una story line, es decir, un argumento que envuelva al jugador en el juego como no se ha hecho nunca en ninguno de los anteriores.

Puedes jugar al juego de cualquier de las tres formas siguientes: la Corporación (humanos conduciendo a la caza de dólar omnipotente), los Cybrids (robots creados por humanos que han llegado a ser autosuficientes y buscan guardar su propia existencia) y los Rebeldes (humanos que han sido vilipendiados por ambos lados y ya se han cansado).

Las características de cada bando son diferentes como cabía esperar e irán mejorando según avanza según nuestro progreso. A medida que los poderes van mejorando necesitas más computación. Las misiones tienen una de las cuales es diferente por cada bando con un total de 45 misiones en el juego así como un par de misiones generadas (10-15 total en el juego). Habrá numerosos tipos de misiones con varios objetivos: combates en ciudades, suburbios y defender y destruir blancos numerosos, como



puentes o túneles. Las misiones del azar son posibles gracias a un nuevo motor 3D que permite utilizar la misma misión con un terreno completamente diferente cada vez que juguemos. Así si usaste un cañón en una ocasión que gaste para cumplir tu misión no quiere decir que tengas ese cañón la próxima vez o por lo menos en el mismo lugar.

Earthsiege 3 posee un gran número de vehículos que podremos configurar para ayudarnos a completar las misiones. HERCules, Hovercrafts, tanques, aviones RALOR y mucho más. Una gran variedad de armas aumentará la fuerza mortal existiendo un poderoso arsenal en tu disposición. Y es que necesitaremos cada ayuda por pequeña que sea para acabar con la amenaza, así en la tierra como en el cielo.

Otro cambio en relación con los otros dos títulos previos es la diferencia de vista con la que el jugador examina la pantalla desde su vehículo. En los primeros dos títulos, existía la posibilidad de tener tu cañón apuntando en una dirección diferente en la que tu vehículo se movía haciendo el juego mucho más realista. Pero en Earthsiege 3 todo acontece enfrente de ti, así solamente podrás moverte y disparar en una única dirección. Mientras que a gran parte de jugadores le parecerá un atraso, otros cientos lo agradecerán que no exista tanta confusión.

El mejor cambio que veremos en esta nueva parte, Earthsiege 3 será el motor gráfico. Dynamix ha puesto un gran esfuerzo en desarrollar un motor 3D completamente nuevo y ha



gastado 18 meses en crear un motor que mezcle tierra y cielo. El movimiento, tanto en el exterior como en el interior, es muy bueno y sobre todo suave. Este nuevo motor no sólo será para Earthsiege 3 sino que lo podremos ver en otros títulos por ejemplo Pro Pilot. Si Earthsiege 3 es tan jugable como parece y cumple con las promesas, no hay duda que se va a convertir en un top ten en lo que al género de combate de mechs se refiere.

El juego cuenta con cerca de cuarenta vehículos. Hercules, tanques, vehículos de exploración armados, hovercrafts y aviones esperando ser equipados con más de 50 componentes interiores y armas como no como el sistema del áser. Cybrid Clase IV, rifles de plasma, cañones y un largo etcétera. Ade-

más de la enorme cantidad de misiones, unas 45 no lineales. Earthsiege 3 puede generar misiones aleatorias y crear terrenos con estructuras y enemigos asimismo a ellos.

Otra posibilidad es que Earthsiege 3 ofrece una opción de multijugador que a buen seguro será la mejor tarjeta de presentación. Según nos cuentan, no habrá ningún límite definido de jugadores (si, si, hasta 8 o 16) en una LAN o en internet. Y os preguntareis: ¿gladado esto con un Pentium 90? Y Dynamix dice: Sí. De todas formas para ver todos los gráficos con una gran resolución Earthsiege 3 tendrá soporte para 3Dfx Rendición y tarjetas aceleradoras compatibles con Direct3D.

Sin más, quedamos a la espera de poderos comentar cuán grandioso será el nuevo éxito de Earthsiege 3 y nos vemos en Juez y Jurado. Ah, Earthsiege 3 saldrá para no ser menos estas navidades. ♦



BATTLESPIRE

DESARROLLADOR

VIRGIN

GÉNERO

NAVIDADES

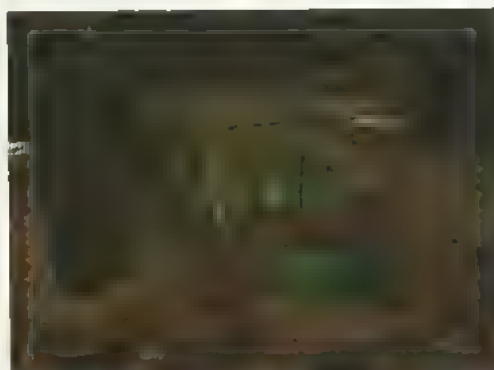
AUTOR: DAVID PARAJE

Battlespire será uno de los juegos más ricos en cuanto a acción 3D y role-playing. Con un ambiente oscuro y tenebroso como ningún otro juego, sorprenderá a todos con sus increíbles gráficos y su muy buena jugabilidad. Gracias al nuevo motor, desarrollado principalmente para Battlespire, y las nuevas tecnologías nos dan la oportunidad de explorar inmensos dominios, desde mazmorras hasta grandiosos castillos.

Si los anteriores títulos de la serie Elder Scrolls (Daggerfall y Arena) eran de tu gusto, éste no se te tiene que escapar. Como la mayoría de los juegos RPG, Battlespire posee un complejo y detalladísimo sistema de generación de personajes. Deberás realizar una peligrosa misión para la cual nos veremos constantemente en la obligación de luchar por nuestra vida. Inevitablemente, mortales monstruos surgirán a nuestro paso y pondrán a prueba nuestro corazón.

ARGUMENTO

Nuestro papel es el de un mago-guerrero cuyo único objetivo será pertenecer a la Guardia Imperial. Para convertirse en un buen guerrero tendrá que viajar a una diminuta aldea que contiene la Battlespire, la escuela de élite. Cuando nuestro personaje llegue a la escuela



sólo encuentra destrucción. Una región de despadados seres ha acabado y desquartzado a todos los habitantes, ocupando su lugar. Según parece, es Daedra o demonio Príncipe Mehrunes Dagon ha agrado ascender desde el Mundo Inferior y reclama Battlespire como reino propio en la tierra para sí y sus huestes.

Battlespire asombra por sus gráficos, merced a sus detalladas texturas 3D a resolución completa y 16 bits de color. El engine XnG ne 3D de Proven la permite explorar inmensos territorios en seis grados de libertad desde inquietantes mazmorras a imponentes castillos. También es digno de mención la música digital y los abundantes efectos de sonido.

Gracias al motor gráfico, Battlespire goza de

increíbles efectos especiales, incluyendo fuentes de luz dinámicas y efectos de agua transparentes. El motor XnG ne fue creado a la hora de desarrollar Terminator Skynet y ha sido revisado a fondo para realzar Battlespire. Gráficamente, el juego muestra una calidad casi fotográfica en ciertas situaciones de luz y entorno de mazmorras. El movimiento de los personajes es increíblemente rápido e impecable. Soporta una gran variedad de tarjetas aceleradoras 3D para asegurar que este inusual realismo se mueva a velocidad adecuada. Actualmente, el juego incluye soporte para los últimos modelos de video Graphics y Rust de 3Dfx, pero se espera que en su versión final lo proporcione para el resto de aceleradoras comunes en el mercado.

RPG, REAL, PERFECTO Y GENIAL

Battlespire enfatiza el combate ya sea con armas cuerpo a cuerpo o mágico. Por eso, en lugar del argumento clásico de una azarosa búsqueda por unos territorios tan desconocidos para ti como inmensos y en busca de quién sabe qué, como sucede en los juegos de rol, la gracia del juego consiste, simplemente, en sobrevivir. Toda la acción se juega en una perspectiva de primera persona con vistas y movimiento en 3D, dotadas de increíble acción.

Gracias a su condición de RPG, Battlespire posee un detallado sistema de creación de personajes (no existen personajes prediseñados para escoger y podremos moldear a nuestro gusto las características) basado en el sistema de juego de Dag-

gerfall, un argumento y una ambientación muy bien conseguida. Gracias a la experiencia, Battlespire está dotado de una notable interacción entre la multitud de personajes y escenarios que conforman el mundo virtual en el que desarrollamos la acción, poniendo además al jugador no pocos hechizos.

CARACTERÍSTICAS

Una muy rica ambientación basada en la serie de Elder Scrolls. Brillante y detallados escenarios en 3D desde siniestas mazmorras, castillos y una actividad sin precedentes. Asimismo, posee una completa libertad de movimientos y vistas desde una perspectiva en primera persona alta resolución y mundos renderizados increíble y completísimo sistema de combate con armas o mágico. Por otro lado, es un juego con muchísimos monstruos como los muertos vivientes, la semilla de creación de personajes perfectamente donde podrás diseñar a tu herido como siempre has querido. Efectos especiales: magia o habilidades mágicas dinámicas, opciones de movimiento, juego con opciones de un equipo contra el ordenador o un equipo contra otro equipo o Deathmatch vía red o Internet.



DESARROLLADOR

PROEIN

GÉNERO

NAVIDADES



AUTOR DAVID PARAJE

La mezcla explosiva de Quaker & Conquer

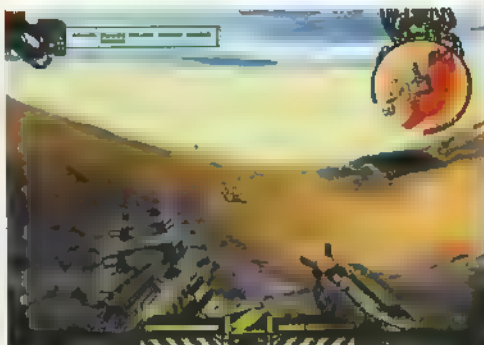
UPRISING

Uprising es el nuevo lanzamiento de las Navidades dirigido y destinado a un gran número de personas. Con una cantidad inhumana de juegos de estrategia y otro tanto de arcades 3D por fin surge un juego capaz de combinar a la perfección los dos estilos. ¿Será bueno mezclarlos o será mejor dejar las cosas como siempre?

No, estamos haciendo una gran pregunta: ¿este juego es de acción o de estrategia? Antes de nada tenemos que aclarar eso un poco: Uprising es definitivamente, un juego de acción. Mientras que generalmente posee algunos elementos propios de un juego de estrategia jugar a él supone, no, que podría ser, además, uno de los mejores juegos de acción.

Sin duda, Uprising es un juego de acción en primera persona sobre un tanque en un próximo futuro. El argumento (poco original) es el ya conocido: unos rebeldes (los malos) están tomando por la fuerza todos los planetas e intentando convertirse en un Imperio muy poderoso. Y es justo aquí donde entra nuestro personaje y su maravilloso tanque, o a menos una mezcla entre tanque y cuartel central. Usando la nueva tecnología existente y un mucho de marginación, nuestro personaje será transportado a la superficie de un planeta para llevar a los nativos a nuestro lado y expulsar al imperio del planeta, y así, planeta a planeta, acabar por completo con la sumisión enemiga.

Y es en ese momento donde surge la pequeña



discusión de si Uprising es un juego de estrategia o de acción. Mientras nuestro personaje pasea por la superficie del planeta se encontrará con algunas zonas del mapa donde podremos empezar a construir como si de un Command & Conquer se tratase. Podremos crear factorías para construir nuestra infantería, tanques, AAVs (aviones de combate), bombarderos y todo eso. También podremos crear edificios capaces de extraer energía del suelo y convertir toda esta energía en recursos. Seguro que os suena todo esto ¿verdad?

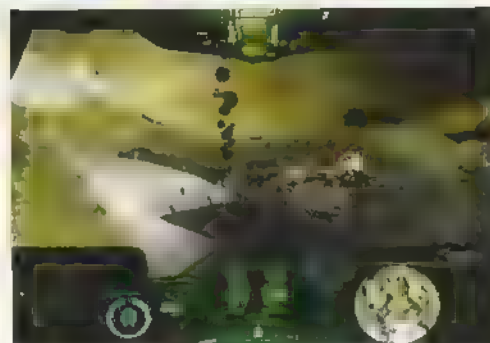
Una vez que tengamos preparadas nuestras bases para atacar y después de haber elegido una facción de acuerdo con la situación, no siempre mandará a los soldados contra los enemigos es la opción a elegir (aunque casi siempre funciona) tan



solo queda transportar las tropas al lugar elegido y prepararse para el caos.

El objetivo de la mayoría de las misiones es simplemente acabar con toda la resistencia. Generalmente el medio más fácil de hacerlo será construir una base y con nuestras tropas atacar la base enemiga. Una vez que acabemos con la resistencia nos moveremos hacia otros puntos del mapa. Expandir o morir, esa sería la idea de Uprising.

Nuestro tanque (o Wraith) es un pequeño destructor con ruedas y lleva láser y misiles como para acabar con una base por sí sola. Normalmente partiremos con las



armas básicas pero, a medida que vayamos progresando en el juego, o sea cada vez que acabemos una misión con éxito, añadiremos nuevas armas a nuestro arsenal. Aunque el Wraith no es exactamente igual que un tanque normal reacciona de forma diferente a la mayor parte de las acciones que un tanque puede hacer.

EN CONCLUSIÓN

Sin duda alguna Uprising será un juego que

gustará a un gran número de personas al tratarse de un buen juego tanto de acción como de estrategia. El juego de acción es bastante bueno, pues la sensación de estar en el combate está muy lograda. Podemos ver a nuestros enemigos en el campo de batalla, ver como caen a nuestros pies después de recibir un gran impacto, ver como la infantería lucha contra la base enemiga e intentar matar a etc. etc.

No solo los aficionados a Quake podrán disfrutar con Uprising sino que los aficionados a Command & Conquer también sabrán apreciar y disfrutar con la estrategia de Uprising. Quizá senten entretejer y congo que los estrategas se pasen a los juegos de acción y los "quakers" y demás aficionados a accionistas se pasen a la estrategia. Cosas más graves se han visto. ♦



De nuevo en el espacio

X-COM: INTERCEPTOR

DESARROLLADOR:

PROEIN

GÉNERO:

NAVIDADES

AUTOR DAVID PARAJE

Microprose está a punto de sorprendernos con otro título de su grandiosa saga X-COM: esta cuarta parte es X-COM: Interceptor. Mientras que las tres primeras secciones estaban basadas en un juego de estrategia por turnos contra diversos enemigos provenientes de otros planetas, Interceptor promete traernos una nueva modalidad a un nuevo nivel de combate espacial.

Después de la continua degradación de nuestra planeta Tierra debido a las continuas guerras y batallas contra los alienígenas (X-COM: UFO Defense and X-COM: Terror From the Deep), los humanos han empezado a buscar minerales y otros recursos que les hagan salir de su actual miseria, en las lejanías del espacio. Sin la posibilidad de estos recursos, la mayoría de los expertos creen que la construcción de la ciudad "Mega-Primus" nunca será posible.

Aló en las profundidades del espacio, perdida entre un millón de estrellas, se encuentra una región denominada la Frontera. Esta zona es bien conocida y posee docenas de estrellas ricas en minerales necesarios para los humanos para sobrevivir. Rápidamente, y al enterarse de estas nuevas posibilidades, hordas de naves espaciales despegan desde la Tierra en busca de lo que será su nueva tierra prometida y nuevo paraíso.

Miles de naves, cruceros y otros tipos se dirigen de inmediato a las nuevas estrellas sólo para darse cuenta de que estas están ya coloniza-

das por los alienígenas. Una nueva raza alienígena que se está preparando para un nuevo y devastador ataque. Una vez más, el futuro de la Humanidad está en tus manos y en las de los unidades de combate extraterrestre (Extraterrestrial Combat Unit), que deberán luchar contra los alienígenas otra vez, en el misterioso espacio.

La tierra está sin recursos minerales. Habrá que combatir contra los Alien para conseguirlos

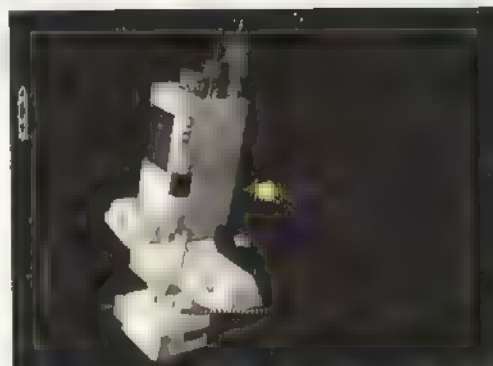
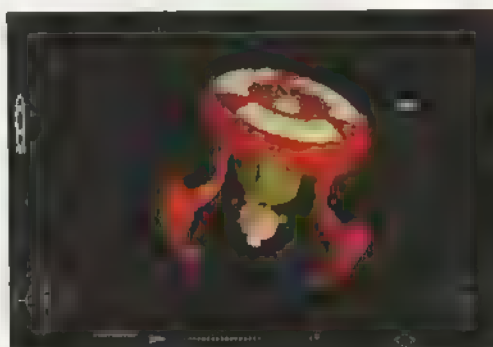
Los fans del original X-COM estarán encantados con esta nueva versión, pues ya verán a sentir toda la acción de un buen juego con el manejo de recursos y tecnología. Lo primero que deberemos hacer será diseñar y construir una base remota desde donde ordenar nuestras tropas y controlar nuestros recursos. Para financiar toda esta actividad necesitaremos cómo no dinero. Defiende los puestos que lo necesitan y pagarán una buena cantidad de monedas. Cuando mejor defendas los puestos mejor paga-

rán. Cuanto más dinero tengas, mejor y más deprisa podrás mejorar las características de nuestras naves y, sobre todo, podremos avanzar tecnológicamente.

Además de la búsqueda, para así avanzar tecnológicamente podremos capturar naves alienígenas y, de esta manera, recoger los objetos que se encuentran en las naves destruidas. Otra forma de incrementar nuestras posibilidades es alquilar naves a los alienígenas y usarlos a cambio de sus planes.

Gracias a las investigaciones realizadas podrás tener el control de tres diferentes naves: nave de combate ligero, nave de combate medio y el bombardero pesado. La nave de combate ligero se usa para librar a la base y para proteger los puntos de defensa (dinero). La nave de combate medio y el bombardero pesado son para el combate directo, el combate contra los alienígenas.

Microprose ha intentado incluir una gran cantidad de armas nuevas, minas, armas de asalto, misiles. Mientras progresamos tecnológi-



camente podremos incrementar las capacidades de nuestras naves y mejorar los sistemas de búsqueda, sensores, mejores escudos y mayor armamento.

Toda la acción de este juego se desarrolla bajo un perfecto motor 3D diseñado específicamente para Interceptor. Visto lo visto, gráficamente Interceptor es bastante parecido a los últimos Wing Commander

der y X-Wing Vs Tie Fighter y, al igual que ellos, cuenta con gráficos bastante buenos y grandes (podéis observarlos en los Screenshots). Las campañas serán mucho más dinámicas que nunca y el desarrollo de una misión afectará a desarrollo de la siguiente.

¿DEATHMATCH?

Si te apasionan los juegos en red, Interceptor está contigo. Una característica que hará las delicias de los forafos es que se ha previsto, dentro de los aspectos multijugador, el modo deathmatch. Cada uno de los jugadores tendrá la oportunidad de enfrentarse a otros pilotos humanos (como una guerra civil). Desafortunadamente no podremos tomar el papel de los alienígenas, a menos de momento. ♦



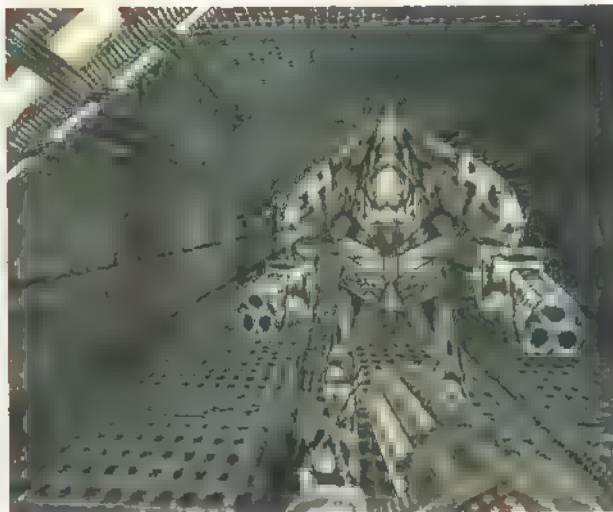
PRIMER CONTACTO: X-COM: INTERCEPTOR

AUTOR: ÁNGEL FRANCISCO JIMÉNEZ

Más violencia en 3D

CHASM: THE RIFT

Preparen todo tipo de armas y escudos defensivos. Agachen las cabezas y tengan a punto el fusil porque por enésima vez la Tierra se enfrenta a una invasión alienígena. Chasm: The Rift es la excusa perfecta para que la sangre de estos repelentes monstruitos salpique todas las bases militares del planeta.



Típico teletransportador de juego 3D.

Imagina una época más o menos cercana pero siempre futurista en la que los científicos han descubierto e viajan en el tiempo. Pero tras una serie de exitosos experimentos, algo empieza a salir mal. Las máquinas que controlan el proceso se han vuelto locas. Las fechas del tiempo no tienen dirección alguna y en medio de todo esto han surgido una serie de bichos y monstruos cada vez más repelente y peligroso cuya única distracción es merendarse las tripas de los pobres humanos. ¿Te suena el argumento, verdad? A nosotros

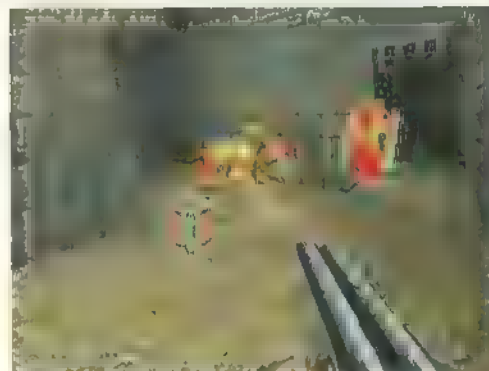
también. Y si puedes apostar que es alguna expansión de Quake perderlas, porque se trata de un juego totalmente nuevo CHASM.

Aunque nuevo, entre comillas, porque el guión está ya más visto que las películas de Indiana Jones y lo que hay que hacer también: matar, matar y matar.

Entonces ¿qué podemos encontrar de nuevo en CHASM? A decir verdad nada, pues los programadores de este juego han querido reunir todo lo bueno que se ha podido encontrar en los clásicos del género, así que de momento, originalidad, cero.

SÓLO TENGO UN 486, PERO QUIERO MATAR

Sí, este título es cierto. Todavía existen muchas máquinas en nuestro país desde todas a la noble tarea del juego que están basadas en un sistema 486. Podéis decirnos los compadres poseedores de un Pentium MMX que ahora la actuación está tirada de precio y por unas cien mil pesetas de nada, tenéis una máquina excelente. Es cierto, pero no todo el mundo tiene la capacidad de permitirse gastar ese dinero. Muchos chavales con la excusa de tener un ordenador para estudiar, cuando



en realidad tenían el secreto deseo de jugar a Quake se quedan con una máquina no muy potente para correr a la perfección cualquier juego 3D, pero que funcionaba de sobra con la multimedia "que te enseña

matemáticas" o editar cualquier trabajo y luego imprimirlo.

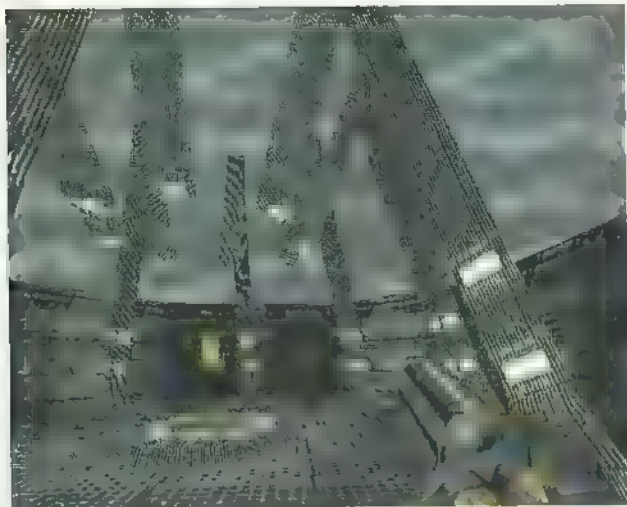
Chasm posee una de las mejores herramientas para el modo multijugador



Una habitación muy "pinchante".



Pues para todos aquellos desdichados que no están a la última, Chasm puede ser su salvación. Ya hemos comentado que es un juego que recoge toda la filosofía de Quake y sus hermanos, pero que corre en un 486 más o menos decente, como es el caso del DX2-66 Mhz, un modelo muy común en nuestro país. La única limitación es



Una recortada le hará comportarse bien.

que si no quieres pisar huevos debes jugar en modo VGA (320 x 200). No verás lo mejor en gráficos, aunque matarás sin tener que dar pantallazos continuamente. Otro tema ya sería la memoria: 8 Mb es lo mínimo para jugar pero, más que veacidad de procesador, necesitarás 16 Mb de RAM para un correcto funcionamiento.

De todas formas, olvídate de la configuración 486 si quieres jugar en red, pues ya los requerimientos se disparan a un Pentium 100 con 16 Mb de RAM. Ah, vaya cuidado también puedes jugar en red. Tienes a tu disposición los siguientes medios: módem, puerto serie, IPX (para gloriosas partidas en la red local de la oficina) y TCP/IP, si no le importa abultar tu factura telefónica gracias a Internet.

AL MENOS, TODO CONTROLADO

Todo el mundo sabe que la gracia de todos los juegos 3D es el modo multijugador. No es lo más cómodo ni el más divertido, pero en persona es multijugador es controlado

por la máquina, que a mismo gráfico pero controlado por tu compañero de mesa o de alguien que nunca hayas visto y que vive a miles de kilómetros de tu casa. Es, en estos casos cuando la adrenalina se dispara, los ojos se vuelven rojos y el único deseo es matar. Para esto se crearon los modos multijugadores y Chasm si va a depararnos algunas sorpresas en este aspecto

Todas las armas tienen una animación especial

De momento, la más original es la que se refiere a una de las opciones del modo servidor. En este modo, el ordenador que actúa de servidor en una partida multijugador no puede entrar en la acción. A cambio, se puede activar la función *Network Monitor*. La pantalla se divide en cuatro partes y en cada una de ellas, se muestra la acción de cuatro jugadores y el número de "frags" que llevan

Esto es un detalle bastante simpático, ve a desahogo de una partida a través del servidor

pero lo más importante es que la persona que se encuentre a cargo de servidor tiene la capacidad de introducir trucos en la red. Y no se trata de trucos del montón. Exceptuando el de "Dios", ¿qué te parece que cuando estés en la última, el colega que esté en el servidor te dé todas las armas y te suba el escudo al máximo? Pues se puede hacer en CHASM, con lo cual, las partidas en modo multijugador cobran una nueva dimensión, en la que el servidor es el amo absoluto de la partida

Así que pese a su falta de originalidad, CHASM es un título que dará mucho que hablar en este mundo de los juegos por red. Además, promete ser bastante difícil para el jugador que se atreva con él en el "torio algo así" como los enigmas de *Hexen II* y su dificultad estará más ajustada posiblemente para que todo el mundo pueda enfrentarse con éxito a este rival de *Quake*.

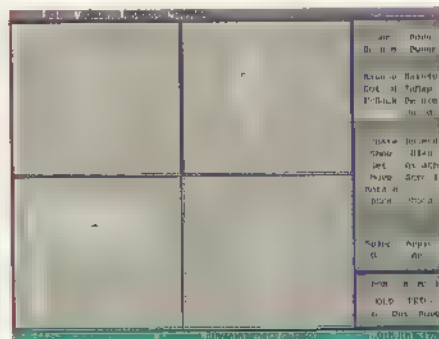
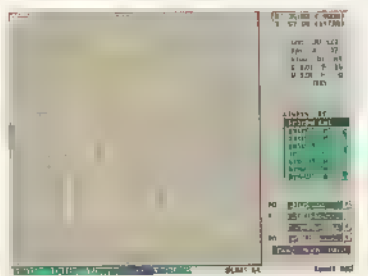


ALTA TECNOLOGÍA

Para la creación de cada uno de los monstruos de Chasm se han utilizado modelos de más de 400 polígonos. Pero donde más se ha trabajado ha sido en la inteligencia Artificial para los enemigos. Ya no se trata de esquivar disparos y que ellos corran más que tú, sino que dependiendo del arma que portes en un momento determinado reaccionarán de una u otra forma. Si te ven con el fusil de comienzo, pues irán a cazarle, pero se le pelearán más de dos veces antes de morir. Si estás con la pistola, pues se le pelearán más de dos veces antes de morir. Si estás con la escopeta, pues se le pelearán más de dos veces antes de morir. Si estás con la escopeta, pues se le pelearán más de dos veces antes de morir.

NO PODÍA FALTAR UN EDITOR

Como todo buen juego de acción 3D que se precie, no podía faltar un editor de escenarios, con el cual los diseñadores dan vida a su perversa imaginación. Estas herramientas son de inestimable ayuda a la hora de realizar cientos de nuevos niveles para futuras expansiones así como para guardarlos en Internet y que todos los usuarios se los bajen. De esta forma, se mantiene la expectativa del juego ante el público y conseguirá más tiempo de vida



GOLGOTHA

Crack Dot Com, una pequeña compañía fundada en Texas cuyo único título conocido fue Abuse está en marcha. Golgotha, su nuevo lanzamiento, promete cambiar por completo todo, un juego con un perfecto argumento (increíble y detalladísimo). Ahora bien, ¿tendrá toda la historia que rodea a Golgotha la suficiente fuerza como para llevarle a los primeros puestos?

Golgotha el monte donde Jesús fue crucificado, es el título para este increíble híbrido de acción y estrategia. La mayoría del tiempo de desarrollo de Golgotha se utilizó en producir un buen argumento. Cada una de las 40 ciudades por las que podremos pasar durante el juego tiene una fuerte historia. Cuando la introducción de juego, toda la historia está contada usando el mismo motor 3D que el juego, mientras que la secuencia de introducción ha sido contada como un libro de cómic, antiguo, un cómic con voces y música.

HISTORIA

La historia de Gogolina comienza en el año 2048, siete años después de que la humanidad de armas nucleares. Después de que todos los naves y demás cabezas nucleares fueron desactivadas, la gente esperaba poder vivir en paz y armonía, pero no fue así. Todas las antiguas superpotencias se empezaron a poner nerviosas y comenzaron a desconfiar unas de las otras. Comenzando con esos pequeños problemas, la mayoría de las ciudades empezaron a aliarse unas con otras, formando

captales mayores hasta que llegaron a convertirse en poderes mayores. En pean, Comunity, F. opa), Asian Commu y Asia, y American. nce (América) que he en asignadas como as "superpotencias".

Durante unas excursiones de investigación en Gógota (Israel), un arqueólogo americano, asesinado coincidiendo con el año de elecciones. El presidente de la Alianza Americana declaró, de forma fría, que tendrían que vengarlo. Habría que acabar con los asesinos de dicho arqueólogo. Mientras la Comunidad Europea está en total desacuerdo con el desenlace que se le presenta por ella ha pedido a la Alianza América que detenga frenar su ataque si no quiere ser invadidos. Obviamente la Alianza Americana no apoya esto e informará a sus líderes Asiáticos sobre posibles tácticas. Estos podrían atacar Alemania y desde ahí se reunir con aliados a los rancos

Como podéis observar se trata de lo que se llama espiral infernal. Y es aquí donde empezamos, como líder de los marine se nos ha asignado destruir la ciudad iraquí desde donde los terroristas empe-



zaron todo. Una vez que llegamos a la población empezamos a pensar que algo extraño ha ocurrido: la ciudad está cerrada y no tiene la menor posibilidad posible. Esta situación es muy singular y vemos a todos los demás, japoneses, europeos, chinos, que es una trampa y atacan América, y así feroces. Asiáticas atacan Europa. La tercera Guerra Mundial acaba de empezar.

¿CÓMO FUNCIONARÁ?

¿Qué podemos decir de un juego cuando en esta era trabajado gente de la talla de Dave Taylor o Ed Senaden del juego hecho por Dave Taylor conocido, como sabréis, por haber participado en *Doom* y *Quake* (¡aunque Clark, programador jefe, ha sido el responsable de desarrollar el increíble motor). Así que como puede ser no estamos hablando de un juego hecho por unos desconocidos sino por auténticos genios del desarrollo de videojuego. El motor es esencialmente 3D y soportará Direct3D vía DirectX 5.0, OpenGL, Gde, y otras arquitecturas 3D. Además nos ofrece la posibilidad de jugar a Gogoma bajo Linux y posiblemente no a otros sistemas Unix. E

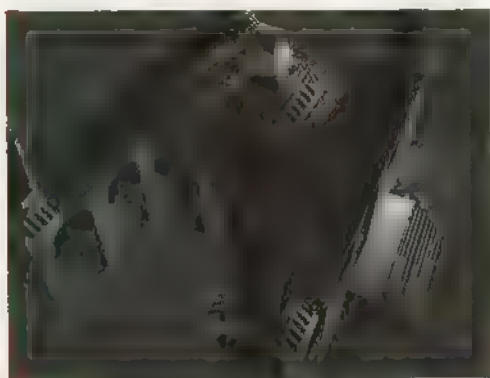


nuevo molar que utilizará Gogoina soportará 24bit de color, 512x512 mapas de textura con mip mapping por software (no hardware) y a las muchas novedosas tecnologías aparte de sonido 3D, sonido vía Aureal's A3D y DirectSound3D. El sonido y la música son una parte muy importante en el juego y en cada una de las 40 ciudades del mismo escucharemos una diferente banda sonora que es por supuesto, va a depender de la ciudad en la que nos encontramos. Los efectos de sonido están sacados directamente de la música, para que la

Otra característica de Gogona es la posibilidad de programar (al igual que Abuse) por medio de las famosas DLLs (*dynamically loadable*). Estos DLLs permitirán a los usuarios programadores cambiar el

rumbo a e modo de
ego. Además, y dado
que estas puestas mod
fican, pues se pda a
hacer en tiempo real no
tenemos que reiniciar
la pda pda que los
cambios surtir efecto

E luego en sí podría describirse como un cruce entre estrategia y en tiempo real con un poco de juego de acción en primera persona. Contro a otros desde la perspectiva de la primera persona en supe tanque desde el que comandamos y comandaremos a resto de unidades. Así que mientras estamos conduciendo nuestro megal tanque pod emos estar dando ordenes mediante una vista de contra táctico al resto de nuestra escuadrilla. Todo se ejecuta en tiempo real por o quer tendremos que tener mucho cuidado. ♦



LANDS OF LORE II

GUARDIANS OF DESTINY™



YA DISPONIBLE
VERSIÓN INTEGRAL
EN CASTELLANO

PC
CD
ROM

Westwood



Imagina un mundo de intensa belleza y peligro mortal, donde el más ligero movimiento puede desencadenar acontecimientos de proporciones cataclísmicas, milagrosas huidas o letales batallas. Contempla el resurgimiento de ciudades mágicas desde las profundidades del océano. Entra en las misteriosas cavernas de las ruinas Dracoides. Descubre espantosos altares y presencia ceremonias secretas jamás

antes contempladas. Lleva a Luther en su búsqueda de la arcano magia que finalmente le libere de su oscura genealogía. Así es el mundo de Lands of Lore: Guardians of Destiny. Ambientado en un entorno interactivo, este juego de rol/aventura en tiempo real ofrece gráficos 3D en alta resolución perfeccionados a lo largo de varios años de desarrollo.

HAZTE *Virgin*
PARA TODA LA VIDA.



VIRGIN INTERACTIVE ESPAÑA, S.A. Hermosilla, 46. 2º D. 28001 MADRID.
En Internet: <http://www.virgin.es> TEL. HOT LINE: (91) 578 13 67

DESARROLLADO POR

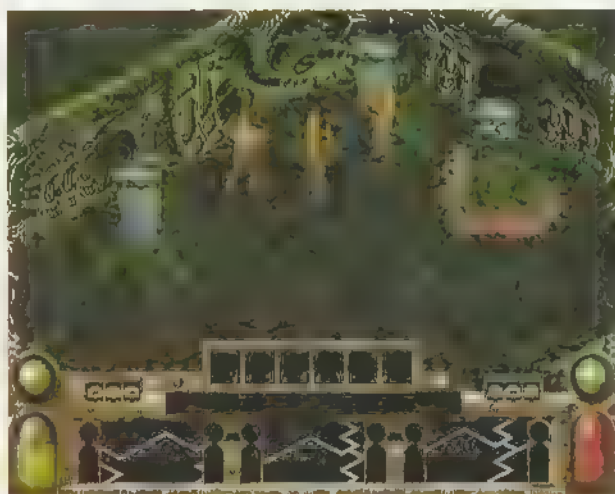
GÉNERO

AUTOR: DAVID PARAJE

Con los brazos abiertos

XFIRE

En un mundo destrozado, hecho pedazos, a punto de la desaparición inclusive, siempre surge una persona capaz de alimentar las esperanzas de la gente; un héroe, tú.



En un planeta muy lejano dos unidades mantienen una poderosa lucha para crear un nuevo futuro en el mundo de un antiguo imperio. Los Genéticos (¿Genéticos?) rechazan los avances tecnológicos y los tachan de peores para la Humanidad.

sonantes. Innovadores modos de batalla en multijugador y detallados escenarios para un solo jugador con una acción trepidante. Nuestros personajes

correrán como auténticos poseídos a través de niveles con una calidad gráfica impresionante. El ángulo de visión será so-métrico para así poder ver, con claridad, todo el nivel.

MAXIMA ACCION

Xfire seguro que resultará definitivo en cuanto a juegos de acción se refiere, mag-nas que entráis en una habitación corriendo como poseídos, disparando sin ni siquiera saber a qué narices estais apuntando, tienes que esconderte detrás de la esquina que coges a mano derecha, tranquilizar a tu desbocado corazón que se quiere salir de pecho y seguir buscando a tus enemigos.

Xfire es, sobre todo, un juego de acción que se desorbita a una velocidad trepidante. Prepárate para ver las mejores explosiones hasta el momento: grandes batallas en largos y oscuros túneles y todo ello con fantásti-

cas cut-scenes. Joystick Sidewinder y Force Feedback son también soportados por Xfire.

Además Xfire cuenta con una gran cantidad de escenarios: se acabó eso de siempre a misma escena con una tontería más. Píntelos enteros por investigar, nave espacial, cavernas e incluso fantasmas.

Espectaculares efectos de luces y colores en escenarios y sobre todo en las explosiones

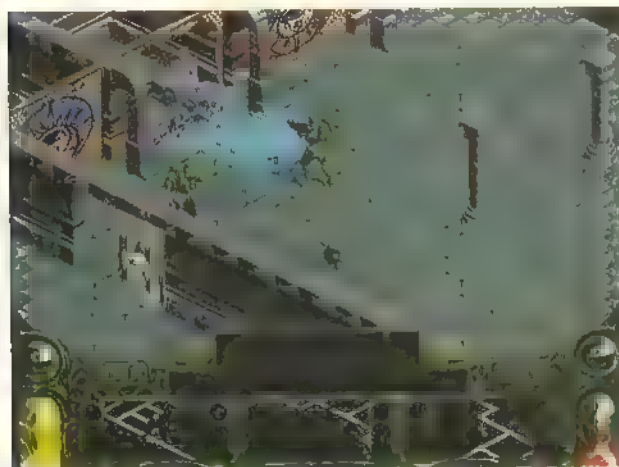
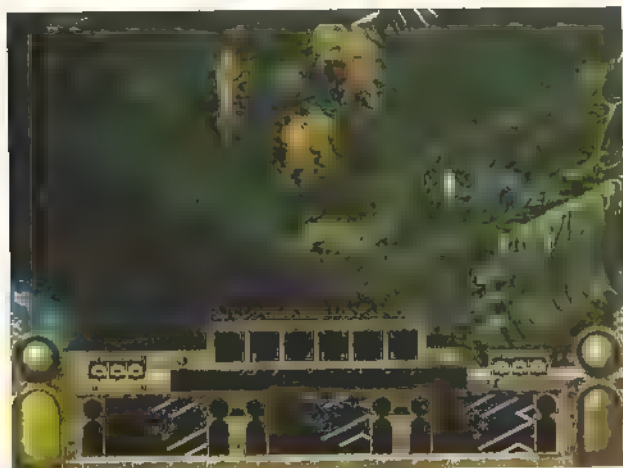
dad. Mientras tanto, los Puritanos creen que la tecnología es la única esperanza de levantar el Imperio perdido. Cada lado tiene sus propios personajes, sus propias estrategias, puntos fuertes, puntos débiles y unidades especiales. Ya sólo queda decidirse por un bando u otro: Genéticos o Puritanos, en una batalla sin cuartel en la que sólo quedará uno.

Xfire combina a la perfección gráficos impre-



Espectaculares efectos de luces y colores en escenarios y sobre todo en las explosiones. Además, posee una gran cantidad de criaturas perfectamente diseñadas. La elección de un bando u otro dependerá de si preferimos luchar utilizando la genética para crear grandes mercenarios o luchar con las últimas novedades tecnológicas para conquistar el universo.

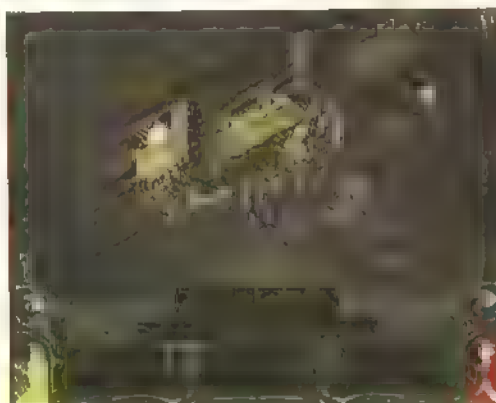
Tendremos la posibilidad de completar las campañas enteras así como jugar en cualquiera de los dos bandos para conseguir el control del Universo. Además y si nos cansamos de las campañas podremos jugar en el servidor dedicado de Xfire para participar en torneos on-line o simplemente acabar con todos los que se nos crucen por nuestro camino, ya sean amigos o enemigos, de



**Planetas enteros
por investigar,
naves espaciales,
insectos
incluso fortalezas**

XFIRE: MULTIPLAYER

Xfire en la red además de usar módem LAN, cabe ser que Xfire ofrezca la posibilidad de jugar a través de Internet. Si es así, los jugadores podrían jugar a través de Internet. Lo que esto se ve para poder jugar



nuestro país de cada
quinta. Asimismo, nos
van poniendo que
podemos bajarnos de
Internet, nuevos juegos
y nuevos niveles de

entrenamiento. Si por todo
esto no quedamos con
fuerza siempre podemos
jugar y ganar. Lo que
más nos gusta de este
juego es

en la vista, por
los lugares de
la y por la
ganancia de
Grandes al ser
Xfire siempre

al final de la
que se
dar de base
características
gafas y niveles
poco.



DESARROLLADOR

ELECTRONIC ARTS

GÉNERO

NAVIDADES



AUTOR: DAVID PARAJE

Verlo para creerlo

G-POLICE

Psygnosis está en uno de los puntos más álgidos de la historia. Su último estreno se llama G-Police, un increíble simulador de helicóptero que, gracias a su grandiosa calidad gráfica y demás características adicionales y un muy buen argumento, será uno de los boom del mercado estas navidades. Un aplauso para los chicos de Psygnosis y para Electronic Arts.

La historia de G-Police comienza aproximadamente en el año 2057, justamente al acabar una fatídica época para la Tierra que será recordada durante mucho tiempo. El consumo de los recursos, su sobreexplotación, las malas gestiones y un sin fin de malos factores fueron haciendo que el planeta Tierra se convirtiera, poco a poco y de forma irreversible, en un lugar no apto para vivir. La única solución era que los gobiernos llevaran una política más conservadora, pero éstos crearon un complejo sistema de alianzas y militarizaron todas las colonias humanas en el espacio. Al final, y como era de esperar, estalló una guerra. Un conflicto que tendría efectos devastadores y destruyó todas las tecnologías existentes no daría un claro vencedor en ningún bando, tan solo carroña y desechos.

Este es el momento para que las grandes compañías con, todavía, gran capital decidan tomar el poder de la Tierra y así intentar evitar males mayores. Con un único interés, solamente basado en ser todavía un poco más ricos, explotan a las corporaciones aún en pie y, poco a poco, les quitan el poder. Una



vez despojados todos los gobiernos de sus poderes políticos y militares se funda una única fuerza policial conocida como G-Police.

La acción se desarrolla en Calisto, la luna más rica en minerales de Júpiter

El objetivo fundamental de la nueva fuerza de choque creada es mantener el orden en las nuevas colonias que, poco a poco, se han ido formando. Los componentes de la G-Police no son gente muy simple, sino analistas combatientes que tratan de huir de su pasado.

Es aquí justo donde entramos en acción con Jeff Slater, un piloto de guerra

que pilotaba un Havoc AG60 (el mismo helicóptero que pilotaremos ahora). Cuando por fin la guerra acabó, fue reclutado por la G-Police en una de las lunas de Júpiter, concretamente en Calisto, y de esta manera poder acabar con el misterio de la muerte de su hermana, una oficial de la G-Police que se suicidó (pero Jeff

presentará el juego).

EL JUEGO

Consta de más de 40 misiones divididas en cuatro grandes campañas. Cada una de ellas transcurre en diferentes domos de las colonias especiales. Estos domos son recintos completamente cerrados y cuyos límites no pueden ser rebasados. Hay una gran variedad de domos: urbano, agrícola, industrial, etc. Y en cada uno de los escenarios



todo se puede romper, los edificios más grandes caerán con estas bombas e incluso los peatones tendrán que tener mucho cuidado.

Lejos de convertirse en otro matamarcianos en 3D, G-Police combina a la perfección la acción y el combate con la estrategia. Gracias al estupendo juego de animaciones y al argumento, a gran cantidad de secuencias de video (que nos introducirán en cada misión y nos harán sentirnos en el juego), la tecnología 3D aplicada hacen de G-Police un juego muy variado, divertido y, en general, estupendo.

Las primeras veces que juguemos a G-Police empezaremos de novato, esto es, se nos encargarán misiones muy básicas para poco a poco, veremos envueltos una auténtica

guerrilla. Destrozar almacenes clandestinos, descarrilando trenes, servicio de escolta (y no de Lady Di), destrozando fábricas, etc. Poco a poco y a medida que vayamos realizando nuestras misiones iremos mejorando como pilotos y nuestra nave se verá también gratificada.

CALIDAD ESTUPENDA

El apartado tecnológico de G-Police es más que aceptable, es estupendo. Los gráficos que presenta son de una calidad excelente. El buen aprovechamiento de la tecnología 3D existente hoy día junto con su espectacular sonido nos hacen sentir como en el mejor cine, viendo a mejor película y con los mejores efectos especiales. Texturas, animaciones, iluminación, movimiento, veracidad, todo. Como ya hemos comentado G-Police es estupendo en la versión con 3Dfx, pero también tiene buena pinta sin ella, así que no hay que preocuparse si todavía no tenemos una. También, y para los cachachos todopoderosos, existe una versión especial que sólo funcionará con un Pentium (¡toma ya!) ♦



¿Lo último en carreras?

ULTIMATE RACE PRO

DESARROLLADOR ▶

PROEIN

GÉNERO ▶

PRIMAVERA 98

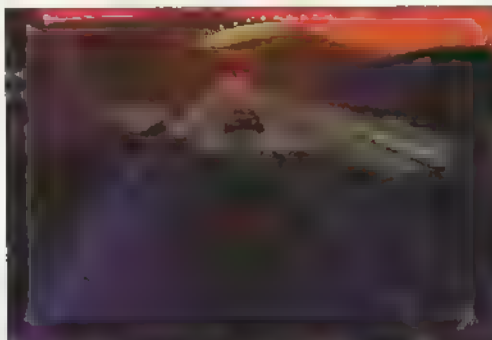


AUTOR DAVID PARAÍE

Cuando hablamos de simuladores de carreras nos vienen a la mente algunos títulos que han hecho famosos este tipo de juegos: Nascar, Indy car o Need For Speed, o incluso la serie de Test Drive. Los desarrolladores de Kalisto Technologies nos revelan un nuevo título que, aunque no poseerá todos los coches originales y con licencia, se parece mucho, gráficamente, a los títulos antes mencionados.

Ultimate Race Pro se etiqueta como un nuevo juego de carreras de gran acción para PC que pondrá a los jugadores a los ruidos de coches rápidos y permitirá conducir en un ambiente muy realista. Vista lo visto de este nuevo juego, Ultimate Race Pro posee un nuevo motor gráfico capaz de estar en la cima y batir a sus predecesores.

Los gráficos son de lo mejor visto hasta ahora en un juego de carreras. Con el soporte directo de rigurosos de las más populares tarjetas aceleradoras 3D Ultimate Race Pro es capaz de dar velocidades muy superiores a los demás manteniendo una muy buena calidad gráfica. Uno de los muchos aspectos asombrosos de los gráficos son las distancias a las que se dibuja. Realmente presenta en pantalla lo que estamos viendo y no se dedica a adornar con filigranas, como hacen otros juegos, para demostrar que poseen una gran tecnología. Asimismo,



posee un color ajustable (256 a 65 000 colores) y resolución de la pantalla (hasta 1024 x 768), reflexiones de cielo, proyección de la tierra, sola cadenas de barro, chispas, derrapes, lluvia, tormenta, y efectos de niebla. De todo tiene este juego.

Hay un técnica de niebla aplicada en la distancia para ayudar en los efectos visuales y pronunciar las separaciones a la hora de visualizar en pantalla. En Ultimate Race Pro, funcionan de maravilla. Otro efecto gráfico de gran relevancia es la corrección nocturna. El efecto producido por los faros de nuestro automóvil es grandioso y lejos de producir auténticas barbaridades como hemos visto en otros juegos, se asemeja bastante a la realidad. Otra cosa que se puede ver mientras conducimos por la noche es la reflexión de

las nubes en la ventana trasera cuando estamos en esta vista.

TAL CANTIDAD DE DETALLES ASOMBRA

Hay muchos más efectos visuales que rodean a este nuevo título entre ellos, el lanzamiento de sombras realistas de cada objeto, incluso de los coches que están en carrera. Cada circuito incluido en el juego ha sido construido con todo lujo de detalles: por ejemplo en un circuito podremos atravesar lo que parece ser el Golden Gate en medio de una gran tormenta (con efectos de relámpagos y todo). En cambio, en otras carreras podemos ver cosas como góndolas o barcos a lo largo de una costa.

Si hay algo que realmente se asemeja a la realidad es debido a la atención puesta en el



desarrollo de cada pista. Cada uno de los cuatro circuitos que se han incluido en el juego ofrecerá rutas alternativas que van a romper con la monotonía de las pistas en 16 diferentes tramos.

Podrán participar hasta 16 jugadores en Internet o en una red LAN

Antes de correr, los jugadores tendrán la posibilidad de escoger las características de cada carrera, así pues podremos elegir el circuito normal o invertido por la noche o por día e incluso, como no, las condiciones climatológicas que afecten al circuito.

Los cuatro circuitos básicos son la Costa de Oeste/Long Beach, Mid-

west, Southwest, y Dodge. Cada uno de ellos ofrece un reto diferente a los vistos hasta ahora en otros simuladores de carreras. En general, los circuitos incluidos ofrecen a los competidores una gran cantidad de posibilidades que incluso los más agerridos pilotos deberán aprender a solucionar.

Nos ofrecen dos opciones a la hora de competir: carrera simple o entrenamientos. Cuando corras en modo simple tienes la oportunidad de correr de nuevo la carrera contra tu anterior marca y así mejorar tus propios tiempos. Es una muy buena forma de aprender a pilotar. La otra opción es correr contra un manejo de antagonistas controlados por la computadora.

El interfaz se muestra con menús en alta resolución y bastante simple de manejar. Tenemos la posibilidad de ajustar los gráficos, los controles, la selección del coche y los modos multijugador.

Ultimate Race Pro, como cabía esperar, soportará modo multijugador y podremos elegir jugar en una LAN, por serie o módem y por Internet esta posibilidad autorizará hasta 16 jugadores en Internet. ♦



Un estrategia muy RPG

JAGGED ALLIANCE II

Preparado con nuestro AK-47 y un puñado de granadas: el juego de estrategia más increíble e intenso está en camino. Prepárate para las misiones más peligrosas capaces de ponerte los pelos de punta. Exploración, reclutamiento, combate, búsqueda, etc.

Azulca, una pequeña ciudad en problemas. Todas las reglas y leyes para estar en línea ya tienen un equipo de expertos mercenarios deberán poner los cosas en su sitio.

jagged Alliance II no consistirá en un puñado de personajes como Deodity, sino que nuestra arma será toda la ciudad de Tendar, así como Arma, el gran perseguidor, como en el original Jagged Alliance y muy aproximadamente 2.0 será la ciudad, tanto a los 60 que aparecen en el exterior, obviamente ha cambiado sus condiciones.

El día no acaba cuando acaba la luz, sino que permanece en la oscuridad. Los humanos aminoran su actividad a la espera de guardar toda la noche. Los habitantes de la ciudad son el punto estratégico, así como los suministros, tanto aéreos como terrestres.

NOVEDADES

El motor gráfico ha cambiado por completo y se ha hecho de piro a piro. JA II posee alta resolución, gráficos SVGA y el motor soporta iluminación dinámica, así que habrá más cosas por la noche y en algunas otras. En cuanto a la vida de juego dejará de ser una



Modelos 3D por doquier.

vista superior y podrá a tener una vista en simétrica, lo que permite tener múltiples niveles (edificios, montañas) paredes u obstáculos. Así cada pieza del terreno tiene sus propios datos (peso, altura, anchura, etc). Esta información es usada para calcular la línea de vista de una a otra casilla adyacentes.

Los personajes también han cambiado y ahora juegan mucho mejor. El pelo y color de piel, la ropa. Ah! y las mujeres ahora parecen mujeres (ya sabéis a lo que me refiero).

NUEVO COMBATE

Jagged Alliance II seguirá teniendo un fantástico sistema de estrategia por turnos pero, además de haberle añadido docenas de nuevas opciones tenemos una opción para realizarlo en tiempo real. Podrás

manejar un vehículo
mientras que el res
serán controlados por a

A del ordenador, con los parámetros que les habíamos dado por ejemplo podemos configurar a nuestros mercedarios con conservación de energía y ayudar a equilibrar incluso la red radial si fuese necesario.

Amplié nuestros negocios
con estas nuevas ma-
niferas, correr, utros na-
les, saltar sobre obstácu-
los, reparar, etc. Y desde
luego todo lo que ya
hacían antes (nadar, aga-
rarse e) también
tenemos nuevas armas
con las que realizar nues-
tras misiones, eso s
todas las armas (revól-
veres, rifles de las
automáticas, granadas y
algunas sorpresas. Se
han hecho también las
baterías mucho más realis-
tas. Por ejemplo, una
bala puede traspasar un
tem o mercenario y
seguir su camino (cuando



a menos ve se daa por
suspensa

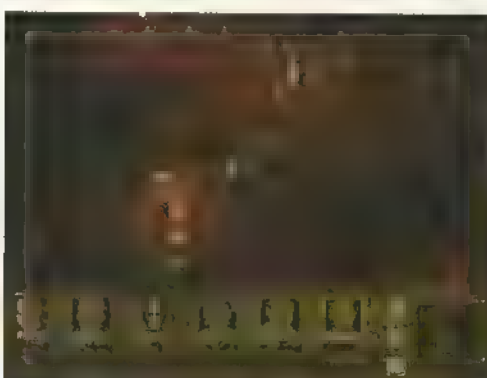
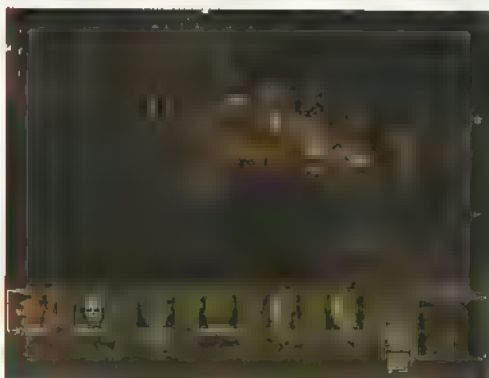
UN JUEGO COMPLETO

Gráficos increíbles, nuevos personajes como los Pokémon, el tiempo real, el jugador como el jugador, la red, el modo online y la clase de diversión y personalidad de Jagged Alliance, un clásico entre los clásicos. Planea minuciosamente la estrategia, lucha, la vida, la salud hasta que el poder se reestablezca. Construye

El equipo de mecánicos se fue creando cada uno con sus propias características. Los 50 carajales direccional, valores, cuerpo, actitud, posición, era mar, sí a tener, gale, corta, symonius. Creo, us, grupo, no, cejar, con, is, nari, la, de, y, person, de, que, cesen, intro, de, en, m, s, or, s, por, la, rone, x, en, m, s, claus, rite, b, y, j, o, r, d, a, s, u, s, creable, de, los, de, z.

Un juego no real que peñita, lchar, descansar, exp, ar, cómo y cuándo, a, eram, s. Por to, muy, pron

♦



Cualquiera puede hacer JUEGOS...



Speed for Dummies

con

DIV Games™
Studio

por supuesto...

El primer entorno pensado para
desarrollar videojuegos profesionales.

Nunca has visto nada igual



Dr. Malvado

Entorno de desarrollo, compilador, herramientas
de dibujo, herramientas de sonido, generador
de fuentes de letras, generador de explosiones,
16 juegos completos con fuentes incluidas,
2000 sonidos y 1000 gráficos de libre utilización.

Todos los juegos desarrollados con
DIV Games Studio son de libre distribución,
desde estrategias hasta arcades, desde
simulación hasta acción sin límites.

PC
CD
rom

SOFTWARE
ESPAÑOL

THAMMER
Technologies

DESARROLLADOR

PROEIN

GÉNERO

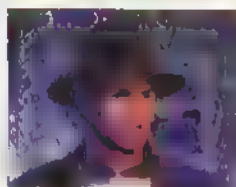
NAVIDADES

AUTOR: DAVID PARAJE

Jack el Destripador

BLACK DAHLIA

Sería un poco fuerte tratar a los de Take 2 Interactive de sangrientos, chalados o incluso maniáticos, pero es que tienen un especial interés por los asesinos en serie. Después de habernos introducido, no hace más de un año, en una aventura sangrienta llena de misterios, muertes y demás llamada Ripper, ahora nos presenta Black Dahlia, que bien podría considerarse una segunda parte.



El juego se centra en el personaje de Jake Quinlan, un joven reportero de prensa que se ve envuelto en un ambiente de asesinatos y muertes. Alguien (o algo) está mandándole cartas anónimas autodenominándose el asesino y detallando sus más recientes actividades (todo esto en un vídeo a pantalla completa). Mientras el nuevo Jack el Destripador se dedica a entrar en las casas y convertirnos en auténticas sopas de letras. El contador de muertes iba creciendo y creciendo y el tiempo pasaba y nadie tenía la más mínima pista. Tan solo había la posibilidad de esperar a que el nuevo destripador se apareciera. Finalmente el asesino fue descubierto y capturado y como en los cuentos infantiles, la gente vivió feliz y con esta película la historia.

Para estas navidades, Take Two Interactive está listo para sacar Black Dahlia, un juego envuelto en un misterioso asesinato allá por el año 1940. Aunque no es una secuela de Ripper, tiene un punto de vista bastante similar. Eso sí, con un nuevo prota-



¿Dónde nos llevará esta puerta?

gonista, un nuevo asesino en serie, una nueva época y, lesa, y muchos acertijos, puzzles y trampas que nos mantendrán ocupados un montón de horas.

HISTORIA

Black Dahlia es la primera vez que un nuevo verdadero, el asesino de una actriz llamada Elizabeth Short (cuyo apodo es "Black Dahlia") la cual es encontrada como un cadáver desmenuzado por completo en enero de 1947. Después de unas tortuosas investigaciones por parte de la policía, éstos deliberaron que el asesinato fue producido por el apodado Torso Killer (o también el primer y primer asesino en serie conocido en América). Este loco asesino, según

rumores y comentarios, empezó sus andanzas opacándose en el año 1941 y le han sido asignadas más de una docena de muertes desde a fecha. Pero nunca se supo si efectivamente se fue asesinando a mujeres y niños, afortunadamente no se llegó a

EL JUEGO

Nuestro viaje comienza en noviembre de año 1941, en Europa se está cocinando una guerra y América, oficialmente, ha entrado en ella. Aparte de otros puntos políticos importantes, diversos acontecimientos bastante malévolos ocurren en la oscuridad. Alguien está desmembrando y degollando a sus víctimas en núcleos industriales de



Una habitación muy hermosa.

Cleveland, Ohio. Mucha sangre fría y un cálico, todo a la hora de matar a sus víctimas le convirtieron en un loco psicópata Torso Killer, o sea, carnívoro loco de Kingsbury, como también era conocido. También era conocido como el asesino de mujeres pasadas el tiempo.

Nuestro personaje es Jim Pearson, un joven agente de la Office of the Ford to the Information (un precursor de la Central Intelligence Agency, o sea la CIA). Un buen investigador al que le será asignado investigar el misterioso asesinato y la increíble trama que con ella se desarrolla.

Con una calidad estupenda (verás, claro, son muy buenas) y aproxi-

madamente tres horas de vídeo nos van a contar esta emocionante aventura.

Black Dahlia gráficamente es mucho mejor que su precursor The Ripper, muestra de aspecto sus gráficos 3D en modo VGA. Los detalles muy preciosos en sus más de 60 niveles que exploraremos. En el juego podremos probar nuestras habilidades investigando con sus más de 75 puzzles y, al igual que en Ripper, de muchos tipos y estilos. No serán acertijos que necesiten una gran inteligencia pero sí de una muy buena coordinación, ya que los puzzles, al igual que el argumento, ha sido uno de las cosas que más nos ha preocupado a los chicos de Take Two.



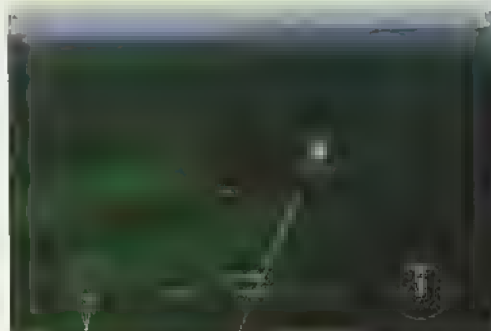
La dura competencia

JOINT STRIKE FIGHTER

El proyecto de Joint Strike Fighter fue concebido en el Pentágono y va a desarrollarse en el período que comprende de los años 2000 al 2010. La idea es reemplazar los aviones antiguos, esto es, el F-16 y el AV-8B Harrier y construir un avión que cumpla a la perfección en todos los campos.

Esta nueva aeronave de combate encarna la posibilidad de ser uno de los mejores en lo que a combate aéreo se refiere: interceptación, patrullas, etc. que ha sido construido con los últimos materiales y la tecnología más avanzada en sigilo, armamento y comunicación. En noviembre del 1996 dos construcciones fueron seleccionadas para realizar este prototipo: Boeing and Lockheed-Martin.

Este proyecto tuvo y está teniendo mucha acogida en todos los sectores, en el sector que nos toca, el JSF Joint Strike Fighter ha sido acogido por una desarrolladora gran conocida por todos. El JSF es básicamente el equivalente a



frame rate, muchos efectos especiales. En juego lo podremos ver en 640x480 16-bit color 800x600 y en Full 1280x1024 y además podremos elegir el nivel de detalle que queremos. Alto, medio o bajo seleccionando el nivel de aviones, el suelo, etc.

Los efectos de las fuerzas "G" son muy buenos y ofrecen al mismo tiempo las mismas sensaciones que si estuviéramos pilotando el avión. Si vamos sometidos a grandes G progresivamente nuestro círculo de visión se va estrechando hasta perder por completo la panorámica.

OPCIONES

Tendremos la posibilidad de elegir varias opciones en el menú principal: Dogfight, Multiplayer, Campaign.

Dogfight/Quick Combat. Lo que queremos es entrar a matar directamente, esta es la opción que tendremos que elegir si somos jugadores que podremos elegir tener un tiempo de día o de noche o específico, clima, número de aviones enemigos, tipo de enemigo, distancia, tantas opciones desde muy cerca a muy lejos. Para que os hagáis una idea imaginad oslo en un escenario se puede montar un X-35 de Boeing contra dos enemigos por ejemplo dos F22s o Su-35s o Mig-29. Las opciones son increíbles como os podéis ver cómo trozos del avión pasan por nuestro lado.

Campaign. La simulación posee cuatro escenarios de campañas, cada uno de ellos es semi autónomo.

Como sea cada vez que lo empecemos será un poco a tenerlo. Desde las campañas el juego se irá haciendo poco a poco más difícil a medida que vayamos avanzando. Colombia, Kaia, Afganistán, Corea elige lo preferido.

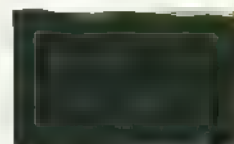
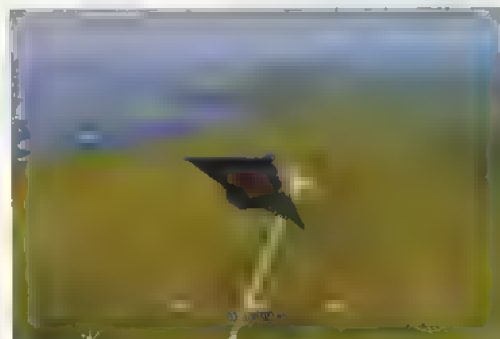
Multiplay. En JSF existe también la posibilidad de probarnos ante el mundo y demostrar que no hay nada como nosotros. Ya sea por mar, tierra o aire somos los mejores. Tenemos varias formas de conectarnos a otros equipos por medio de Cable Serio, que sólo permite una conexión de dos jugadores, Conexión por módem, JSF sólo soporta 2 jugadores, Conexión por PX, PX es una red de área local (LAN), JSF soporta hasta 8 jugadores sobre una IPX y finalmente conexión via TCP/IP que es el protocolo de comunicación de internet, en donde JSF



soporta hasta 8 jugadores usando TCP/IP.

JSF Future Expansion Disk. Innerloop y Extras están planeando sacar un disco de expansión para JSF. El plan consiste en dos paquetes, uno basado en una variante naval de JSF y el otro en una variante de Marine VSTOL JSF. Poco a poco nos iremos enterando de más cosas.

Un simulador único de cazas nunca visto con anterioridad. Diez millones de millas cuadradas modeladas con gran precisión, fabulosos detalles de terreno y de los objetos 3D, una escena que llega en cada un realismo increíble. Pruebalos, las novedades tecnológicas y el juego lo avian favorito.



DESARROLLADOR

COKTEL MULTIMEDIA

GÉNERO

PROXIMAMENTE



AUTOR: ANGEL F. JIMENEZ

Recordando el Jurásico

THE LOST CONTINENT

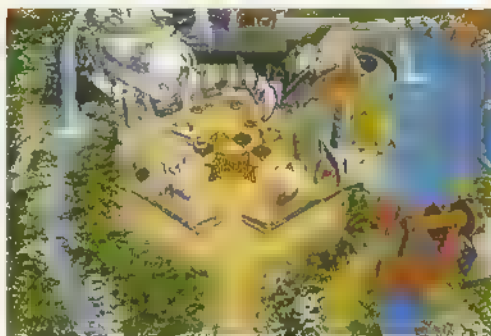
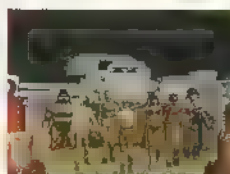
Años 40. La II Guerra Mundial ha terminado hace poco tiempo y Rex Hunter, un piloto-aventurero ha tenido un aterrizaje "un poco brusco" en una isla desierta. Bueno, no tan desierta. Sus habitantes lo constituyen dinosaurios y hombres prehistóricos ¿Nos encontramos con un viaje al pasado?

Vistas así las cosas parece que estamos hablando de la última en aventuras gráficas o del próximo capítulo de la saga de Indiana Jones. Pues no. TOTALMENTE distinto. Este argumento sacado de cualquier película de aventuras de serie B se trata de nada más ni de nada menos que de un nuevo pinball de Sierra a una fantástica compañía Sierra.

¿Y qué rayos tiene que ver todo esto con un pinball? Eso mismo todavía nos lo estamos preguntando nosotros. Y la respuesta puede ser fácil o difícil, pero a la larga no importa. Todo se trata de una excusa para presentarnos un nuevo pinball 3D a los que Sierra tiene una particular afición.

ÉXITO SEGURO

No es de extrañar que tenga afición. Los pinball de Sierra, dentro de la serie 3D Ultra Pinball son los más vendidos dentro de género. Su gracia consiste en el particular diseño que incor-



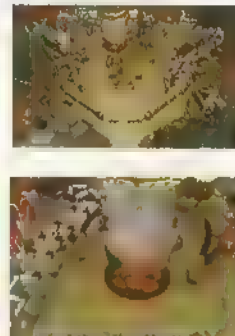
Un divertido parque acuático.



Doble problema.

poran y por la multitud de animaciones y efectos sonoros que acompañan al juego en sí.

Hay cerca de una docena de tableros con gráficos totalmente renderizados

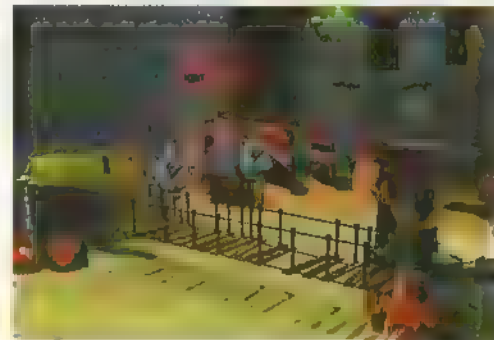


Precisamente, el punto fuerte del género consiste en que cada tablero tiene que ser lo suficientemente atractivo e incorporar una gran cantidad de elementos nuevos con los que se pueda interactuar, desde rampas, dianas, puertas que se abren y cierran, etc. Si a todo esto le añadimos un tema sugerente y unas animaciones acordes a dicho tema, más una música muy pegadiza nuestro pinball tendrá muchas posibilidades de sobrevivir en el mercado del software.

Los programadores de Sierra como han hecho en ocasiones anteriores, han preferido elegir un sólo tema, pero con muchos tableros totalmente distintos. El número que podemos encontrar en este "The Lost Continent" se acerca a la docena y con la virtud de que cada una de ellos es radical-

mente distinto a los otros, además de incluir efectos y animaciones propias.

Para dar mayor énfasis a componente de aventura, cada tablero puede "acabarse". Es decir, que cuando estemos jugando con un tablero, si conseguimos alcanzar con la bola una serie de objetivos, pasaremos a otro tablero. Aquí se producen una serie de escenas cinemáticas, donde se muestran como Rex Hunter consigue desvelar el misterio del continente perdido, que repetidas, no tiene nada que enri-



diar a personajes ni lugares de las películas clásicas.

Todo ello se ha realizado con tecnología 3D y gráficos renderizados,

por lo que visualmente The Lost Continent se convertirá en todo un bombazo sin duda alguna. Un nuevo reto para los amantes de los pinball que son muchos. ♦

¿UNA BUENA IDEA?

Los esfuerzos de Sierra por revitalizar un género, que a todas luces parece muy visto, como es el de los pinballs, merece todo nuestro respeto y admiración. Reunir una serie de tableros totalmente distintos entre sí, a base de una historia de aventuras, es muy original y con muchas posibilidades para expandirse en un futuro. La cuestión a plantearse es si el ambiente más adecuado para un juego de pinball tiene que ser la típica historia basada en los años 30 donde un avión cae en una isla remota con chica buena que se mete en problemas, dinosaurios que se han extinguido y científicos locos y ansiosos de dominar el mundo. Una vez más ha fallado el ingenio de los diseñadores para ofrecernos guiones nuevos y originales.



RECHACE IMITACIONES

Sólo un grupo de profesionales, expertos en Telecomunicaciones, puede ofrecerle garantías de fiabilidad y prestaciones en su conexión a la Internet

Nosotros trabajamos en el flujo de la información desde hace más de quince años para poder ofrecerle la atención necesaria de manera que usted utilice únicamente...

el lado humano de la Red

Soluciones de alto nivel en telecomunicaciones - auditorías de calidad y normativa en sistemas de telecomunicaciones - acceso y presencia en la Internet
- diseño web - sistema de dirección de correo electrónico única y definitiva -
diseño y alquiler de servidores y terminales www - diseño de redes - conectividad
LAN/WAN - sistemas RDSI - adiestramiento y formación a nivel corporativo -
mantenimiento integral - ejecución de contratos - proyectos

Contacte con nosotros:

MERCURIO Consultores y Auditores de Telecomunicaciones

Tel.: +34(1) 360 2055 - Fax: +34(1) 360 2175

www.mercurio.net

mercurio@mercurio.net

MERCURIO BBS:

+34(1) 525 8090 (Modem 33K6)

+34(1) 360 2174 (RDSI 64Kbps)

DESARROLLADOR

EA

GÉNERO

5.495 PTS



AUTOR: FRANCISCO JAVIER P.

La pesadilla del fútbol

FIFA 98



THE FIFA CONFEDERATIONS CUP
IN THE LACROSSE (RND)
SEE THE CUP
ON THE WOLLEY



Il o volvieron a hacer. Es decir, a que la competencia de desarrollar pensando cuando llegaba a niveladas y ven que se acerca al nuevo FIFA. Primero pienso: ¿qué podemos hacer nosotros que FIFA no tenga? y pensar y pensar y a veces consiguen algo que no tiene ningún FIFA o, a menos, que no tuviera. Entonces sale el nuevo FIFA y los temblores, ataques de nervios y de las espaldas surgen desde que la tormenta sólo sea pasajera.

Esta vez el huracán deportivo se llama FIFA 98. Road to World Cup camino a Mundial y todavía nos estamos muy seguros de por que se le da por el sistema de juego que acaba de pensar hacer FIFA 98: The World Cup. Es posible y con el tiempo y una caña todo llega. Sea como sea, FIFA 98 nos introducirá en el tortuoso camino hacia la clasificación para el Mundial.

¡GOOOOOOL PE DE VISTA!

Una cosa está clara: si te gustan los juegos de fútbol en FIFA 98 vas a encontrar el juego favorito FIFA 98 supera en todos los aspectos, y como cabe esperar de los sucesores a todos los FIFA anteriores. Gafadamente tecnológicamente y sobre todo en cuanto a control. Se siente FIFA 98 es escuchando. Si a todo esto le

Una vez más, el gran gigante de los simuladores deportivos da la campanada y lanza al mercado lo que será (al menos, por un año más) el mejor simulador de fútbol. Cuando a un juego que sabe hablar de sí mismo muy bien se le da la publicidad y el apoyo que EA da a sus productos sólo cabe esperar una cosa: Éxito Total (como también están de moda los recopilatorios, pues hala).

añades un ambiente memorables y las carreras agotadoras y una multitud de detalles es el caso ya presentes en todos los anteriores juegos de FIFA y dedicarle por completo a FIFA 98.

Tenemos un total de 16 terrenos en los que podremos jugar desde el famoso Wembley al estadio Azteca. La mayoría de los juegos de fútbol siempre pecan en los comentarios, pues aunque a veces son divertidos a la larga se hacen tediosos y monótonos. Posee una gran cantidad de naciones, unas 172 suficientes como para pasar un buen rato jugando ¿no creéis? Además cuenta con una opción de juego que nos permite jugar con nuestro equipo favorito de la liga que queramos. Para que el juego sea divertido en el fútbol también existe un modo de entrenamiento. Es bastante recomendable pues, como diremos más adelante, hay un par de teclas que manejar. Y además como es de moda el fútbol sólo no podremos disfrutar con una opción de juego capaz de poner a los cientos de jugadores que quieras.

Un buen cambio con respecto a los anteriores es el modo de control. Jugar a FIFA 98 es fácil y sencillo. Puedes jugar con los controles y tres teclas para poder jugar a los partidos. Pero si lo que

quieres es sacar todo el partido a FIFA 98 deberás convertirte en mutante y poner más dedos de la mano pues aparte de los sensores para las acciones de juego, tendrás que manejar la cámara de nuestro jugador (el jugador de Akira, con Kingo) tras cada movimiento en el campo.

FIFA 97, que fue un juego poco pasable, tenía muchos problemas de jugabilidad y en cuanto a la tecnología. En FIFA 98 se ha puesto mucho empeño para desarrollar un perfecto sistema de IA que promete acabar con todos los problemas de FIFA 97. Las pérdidas de balón, la difícil jugabilidad y otros aspectos que había en FIFA 97, así como los problemas de su nuevo sucesor. Ahora se podrán hacer jugadas mucho más flexibles y espectaculares o incluso jugar con el propio ordenador de control, para que no se caga o que le roben el balón.

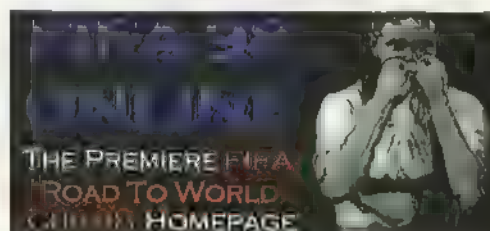
Aunque siempre ha sido el mejor juego de fútbol de todo el mercado, FIFA se ha superado a sí misma y ha conseguido a los jugadores increíbles, aumentando el juego más gratificante mucho más suave. Todo esto ya de paso muchas más cosas desde donde observar el partido. Utilizando a David Gola como



modelo y gracias a la tecnología de captura de movimiento y demás rutinas físicas 3D, se llegan a ejecutar hasta 15 frames por movimiento, lo que implica una gran cantidad de detalles y fluidos. Se ha prestado también mucha atención (igual que en NBA 98) a la apariencia de los jugadores. Se han modelado algunos rasgos faciales (barbas, calvas) e incluso se han

tenido en cuenta la altura, el peso, el color de piel. Además se les han dado una personalidad más o menos agresiva y con la que reaccionarán ante los fallos o aciertos.

En general, y si se desprecia otros juegos de fútbol, FIFA 98 rompe todos los esquemas. En cuanto a simuladores de fútbol había que distinguirse y por eso los FIFAS.



Características

Sistema de juego	93%
Gráficos	93%
Control	93%
Modos de juego	93%
Wembley	93%
Control	93%
Jugabilidad	90%
TOTAL	ÉXITO TOTAL



NÚMERO 4

Un golpe de canasta

NBA 98

EA Sports: "If it's in the game it's in the game". Parece ser que, año tras año, este eslogan se acerca más y más a la realidad. Con muy pocas excepciones EA Sport se ha convertido en el mejor desarrollador de simuladores deportivos.

Anuestras manos ha llegado la cuarta entrega del mejor de los simuladores de baloncesto. Después de haber pasado por un año de trámite, esta nueva entrega supera con creces a la anterior, y si no os lo creéis vamos a verlo.

NBA 98 está llegando a niveles de casi una total perfección. Incluso antes de haber visto nada del juego ya sabemos que de nuevo iba a ser el mejor. Desde un principio NBA 98 nos ha maravillado ya que, para todos los menús de instalación han sido traducidos al castellano, que ya es un paso importante. Pasee dos horas de instalaciones, una por si somos los poseedores de tarjetas aceleradoras (3Dfx Voodoo Graphics y NVIDIA RIVA) y otra para la configuración del juego, y otra por si el contrario no tenemos tarjeta. El juego funciona perfectamente en DirectX 5.0 aunque pierde como no un poco de fluidez y calidad gráfica.

NBA ACTION

NBA 98 nos ofrece una amplia gama de configuraciones en las que podemos incluir los datos de equipos, personalizar la creación de jugadores, colores de equipajes y como novedad la posibilidad de elec-

ción de draft en la que se incluyen todos los jugadores o por lo menos, casi todos pues cierto jugador llamado Michael Jordan y que hizo una película con Bugs Bunny no aparece.

Un cambio bastante razonable que encontramos en NBA 98 es el control del juego. Mientras que en NBA 97 poseíamos los botones para realizar los movimientos en NBA 98 tenemos hasta diez (GamePad y MS S de win98 también son soportados). Aunque se puede jugar (normal) con tres o cuatro teclas, eso sí, no podemos hacer ningún movimiento especial. Pero para jugar así es mejor hacerlo a cualquier otro simulador, con NBA 98 podremos hacer increíbles pases, controles reversos, rebotes de mano, *air hoop* y cualquier otro tipo de trucos y *skills* movimientos. Una vez dentro del juego lo único que podemos comentar es que los comentarios no han sido traducidos al castellano y a cubierto NBA es solo "vaya" pues que más le podemos pedir a la NBA 98 lo hagan.

Gráficamente NBA es algo más que impresionante y solo EA es capaz de producir juegos de esta calidad. En definitiva que nos ha encantado es la calidad



de los jugadores. Cada uno de ellos está diseñado de una forma sorprendente. Alta presencia, altura, peso, anchura, pelo y rasgos faciales están copiados a la perfección de su jugador original. Así podremos ver al excentrico Dennis Rodman como si lo viésemos en la televisión. Los gráficos en la versión 3Dix son inmejorables, cada uno de los detalles del estadio, publicidad, jugadores, canasta, etc., son para quedarse el sombrero. La versión sin tarjeta aceleradora está muy bien, pero ocurre como en los demás juegos: pérdida de jugabilidad y pérdida de efectos visuales.

En cuanto al sonido sólo tenemos excelentes comentarios para describirlo, los pases y los tiros los comentan si aunque en inglés son bastante buenos. Tampoco hay nada que reprochar sobre la música, muy buena y por su parte el ambiente es grandioso y está acorde con la situación de partido.

Tan solo empezar a jugar a NBA 98 produ-

DESARROLLADOR

ELECTRONICARTS

GÉNERO

2.795 PTAS.

AUTOR FRANCISCO JAVIER P.



ce una satisfacción fantástica ya que posee una intro algo más que increíble y gran cantidad de vídeos la pantalla completa y con calidad. El juego crea el ambiente perfecto. Si no tienes una tarjeta aceleradora de baloncesto prueba poner a jugar ordenador contra ordenador, coge un gran bolsón de palomitas y la CocaCola más grande que puedas beber y disfruta con el partido y con las animaciones (ej).

ver la totalidad de la grandiosa de EA necesitamos un ordenador potente en juego muy completo, si bien se podría mejorar un poco más a A pero así se quedará.

EA nos ha prometido que, periódicamente, podremos bajar nuevos parches y jugadores actualizados al día en la siguiente en la dirección: <http://www.ias-soft.com/nba98/nba98.html>

En general, decir que es un juego estupendo posee unos gráficos fabulosos y en cuanto a la jugabilidad maravillosa (con varios niveles de dificultad, como se pueden conseguir, etc). Y aunque para



CARACTERÍSTICAS

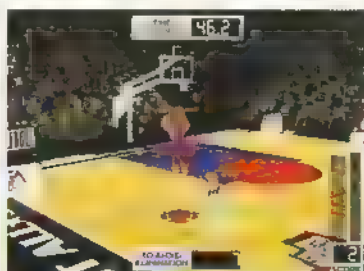
SISTEMA RECOMENDADO	PIII-33MHz
MULTIPLAYER	SI

VEREDICTO

GRAFISMO	94%
JUGABILIDAD	90%

TOTAL

SIMPLEMENTE EL MEJOR



DESARROLLADOR

EA

GÉNERO

\$ 7.95



AUTOR: FRANCISCO JAVIER P.

El año del hielo

NHL 98

El hockey sobre hielo es un deporte que se caracteriza por su espectacularidad. Aunque los juegos de hockey no proliferan en nuestro mercado, NHL Hockey 98 es y será por excelencia el mejor juego de hockey hasta el año que viene, año en que saldrá NHL 99 (¿qué tendrá que hacer para superarlo?).

Una característica que se ha hecho de mucho con respecto a las videojuegos ha sido el control en el NBA, FFA, etc. Mucha gente ha estado jugando a Game Pad Pro y tan solo estábamos dos bolones uno para pasar y otro para disparar. Si queríamos acelerar mientras lo estábamos el stick teníamos que darle dos veces a la tecla para que corriera. Todo esto era muy aburrido, pero con la generación 98 se ha solventado, de hecho en el caso de NHL 98 podemos utilizar hasta diez bolones (la locura). Ahora ya podremos correr con un botón independiente, disparar, esquivar, cambiar de jugador, etc. Por otro lado, poseemos bolones para cambiar la línea, elegir estrategias e incluso para cambiar la vista (¿por qué no?). Los mejores jugadores para jugar a NHL podrán ser el Gravis Gamepad Pro o el Sideshow Gamepads, lo más divertido para un head-to-head o un pique entre

colegas. Pero si tienes otro pad no te preocupes, también estará soportado por el grandioso NHL 98.

Otro punto de mención para NHL 98 es la estrategia. Es muy importante a la hora de decidir un partido la elección de una estrategia adecuada. Con NHL 98 podremos determinar cómo queremos, exactamente, que se comporte nuestro equipo. Por ejemplo, ante una situación desesperada elegir cuánto presión queremos hacer al contrario, qué tipo de zona realzar (como en el baloncesto), cuánta agresividad queremos tener. Cada equipo tiene sus propias estrategias, es decir, será bueno en algo pero siempre tendrá puntos débiles. Elige tu propia estrategia e incluso invéntate o, logrará atráparte tanto como un buen cerrojo.

Normalmente el partido lo contemplamos desde una vista aérea, de

modo que podamos observar todo sin la posibilidad de perder nada. Los jugadores, que parecen bastante pequeños, son en todo momento tremendos y gracias a que a menudo la vista se transforma en una cámara que se introduce en el campo podemos ver a nuestros jugadores en los momentos más espectaculares. De esta forma, cuando un equipo marca un tanto, observaremos a los jugadores mostrar su alegría abrazarse entre ellos y los del equipo contrario muestran su descontento con gestos bastante explícitos.

EN LOS LÍMITES DEL CIELO

Electronic Arts ha usado la técnica de capturar de movimiento en los movimientos (valga la redundancia) de los jugadores y porteros consiguiendo de esta forma además de una gran calidad gráfica, un gran realismo. Se ha hecho gran hincapié en la utilización de las tarjetas aceleradoras y soportar la mayoría de las tarjetas aceleradoras que actualmente tenemos en el mercado. Para que engañarnos la diferencia entre jugar a NHL 98 con una tarjeta aceleradora o jugar sin ella es como jugar a Quake o jugar a Wolfenstein, ambos son juegos que nos encantan pero hay una enorme diferencia. Qiza en e-



juego donde se note más la divergencia ya que en cuanto a efectos visuales, velocidad, suavidad, etc., pierde bastante. Es más, vemos que los espectadores no aplauden si no poseemos una 3Dfx.

y un sonido excepcional (Dolby surround) dan la sensación de estar viendo un verdadero encuentro en la televisión. Posibilidad de multijugador y la promesa de Electronic Arts de nuevas ampliaciones, actualizaciones y demás a través de Internet dan un lujo a estas Navidades con NHL 98.

Excelente calidad gráfica, modelos 3D usando captura de movimientos



CARACTERÍSTICAS

SISTEMA RECOMENDADO

Processador 386 33 MHz 3Dfx

MULTIJUGADOR

5

VEREDICTO

GRAFISMO

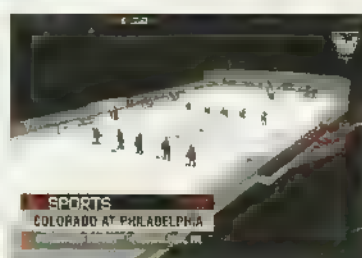
94%

JUGABILIDAD

90%

TOTAL

ESPECTACULAR



Furia en la autopista

SCREAMER RALLY

DESARROLLADOR

VIRGIN

GÉNERO

13.895 PTAS.

AUTOR FRANCISCO JAVIER P.

¿Tienes un volante a mano? ¿no? Pues vete rápido a por uno que la acción va a comenzar. Acepta este desafío: coge el coche que más te guste, sujétate el arnés y adelante, la carrera ya ha comenzado y no hay tiempo para arrepentirse. Tienes que llegar el primero de todos estos agueridos contrincantes, por lo que deberás dominar todo tipo de terrenos pues vas a correr por los cinco continentes. Pisa a fondo y ¡suerte!

Ya está aquí, acaba de nacer el último juego de la saga Screamer. Este nuevo juego a nivel de gráficos como el de las últimas versiones de las carreras. Cuenta con siete circuitos y coches rápidos, muchos baches, saltos, curvas, derrapes al límite y algún que otro "luquillo" con las curvas. Los jugadores a que pases con la máxima concentración.

CÓMO EMPIEZAS

Nada más acabar el vídeo de presentación aparecerá un a fabeto para que escribas tus iniciales y si quieres decirle al mundo que te gusta la carrera desde hace...

• **Contrareloj.** Podrás perfeccionar tu tiempo en los modos de juego, aprenderás a persona por el coche para mejorar su rendimiento y tus crono.

• **Carrera rápida.** Muy simple. Ege un coche, una pista y a correr. En



este estilo sólo dispondrás de tres pistas.

• **Campeonato.** Aquí es donde empieza la verdadera diversión. Vas a disponer de cuatro ligas diferentes, cada una con un nivel de dificultad superior a la anterior. Por cada liga que consigas ganar, se te ofrece la posibilidad de correr en un nuevo circuito. En esta liga, el jugador a por el coche se presenta con el coche a las exigencias de los tramos o sólo a tu estilo de conducción.

LIGA 1. Es la más sencilla. Para aprender los oponentes no ofrecen mucha calidad al volante y pasarlos no te será difícil (¡¡ojo! Nada es fácil, la inteligencia artificial es

poca pero no son "mancos"). Los circuitos disponibles son: China, Canadá, Italia y Arizona.

LIGA 2. La cosa se empieza a complicar. Si dominas tu coche y conoces bien las curvas "chungas" no será difícil ganar (¡¡ojo al coche "bala" que te adelanta como un misil en Italia!). Circuitos disponibles: China, Canadá, Italia, Arizona y Suecia.

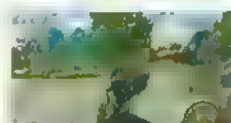
LIGA 3. Esto son palabras mayores. Te das veras naqas a veces para adelantarte a los líderes ya que no se andarán con chiquitas y cualquier error te costará enmendarlo. Truco: no vayas como loco a la canchiza la cabeza de carrera, tómate tu tiempo para abrirte paso entre



ellos. Circuitos disponibles: China, Canadá, Italia, Arizona, Suecia y Gales.

LIGA 4. Sin duda esto está reservado sólo para pilotos muy avezados. Si consigues ganar en este nivel es que eres un consumado Carlos Sainz y podrás con lo que te echasen. Circuitos disponibles: China, Canadá, Italia, Arizona, Suecia, Gales y un extra (Rally Stadium).

A modo de conclusión, señálete que eres convencido (al 99.99%) de que este fabuloso simulador de rallys te va a tener muy enganchado; jugarás solo, contra alguien (tiene opción de pantalla partida a dos jugadores) o con tus amigos (opción multi jugador).



= de dos a seis jugadores en red) pero jugarás. Sentirás los baches en tu silla, los saltos te harán botar.

Screamer Rally necesita aceleradora 3D aunque funciona bien sin ella. Ofrece gráficos suaves, rápidos de gran resolución y muchos, muchos detalles. Si necesitas liberar tensión y adrenalina, no lo dudes. 3/2, 1 ¡¡GO!! ♦

LOS CIRCUITOS

CHINA. Es el más sencillito; mezcla tres tipos de superficies como son arena, grava y piedras, todo ello mezclado con saltos, pasando por templos, juncos y la Gran Muralla.

CANADÁ: Circuito mixto de asfalto, hierba y arena con subidas y bajadas, es muy rápido y tortuoso, y requiere tener un gran control del volante en las curvas de arena.

ITALIA: Mezcla la arena con el asfalto, la hierba y los adoquines con unas curvas cerradas en bajada. Salas del pueblo para ir montaña a través y volver al principio. Resulta muy divertido.

ARIZONA. Este circuito sale al ganar la Liga 1. Es probablemente de los más difíciles ya que mezcla la arena con el polvo seco y tiene 40 curvas de difícil negociación; en los derrapes corres el peligro de estrellarte contra las enormes rocas.

SUECIA. Aparece al ganar la Liga 2. Junto con el anterior es de los más selectivo pues, además del asfalto, encontrarás nieve, hielo y en ocasiones hielo deritiendo todo ello, mezclado con inmensas colinas y curvas en U muy cerradas. Pisa a fondo. Un truco: prueba a mover el volante antes de negociar las curvas para desplazar el coche lateralmente, te irá mejor.

GALES. Sale al ganar la Liga 3. Carrera bonita que discurre por el norte de Gales con asfalto, calles de adoquines y caminos rurales de grava (¡¡ojo derrapes!) además de numerosos baches y montículos, ves con cuidado si no quieres acabar en los muros de piedra. Es fácil pero engaña (¡respeto!).

CIRCUITO EXTRA. Aparece al ganar la Liga 4. Si has llegado hasta este punto, ésta es la prueba definitiva. Se llama Rally Stadium y es toda una sorpresa (mejor llega a ella y tu mismo opínas). No necesitamos decirte que es uno de los circuitos más duros.

CARACTERÍSTICAS

SISTEMA RECOMENDADO

PIII-486 CD-ROM

MULTIPLAYER

No

VEREDICTO

GRAFISMO

85%

JUGABILIDAD

84%

TOTAL

UNA BALA EN TU ORDENADOR

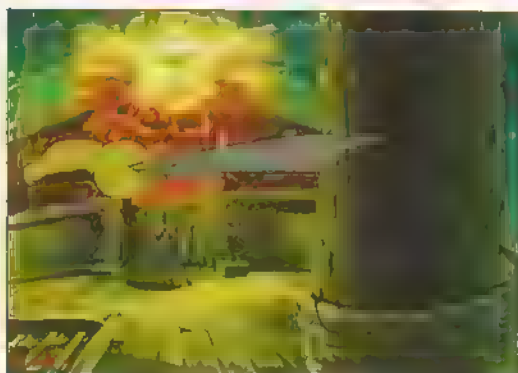
DESARROLLADOR

ERBS

GÉNERO

6.495 PTAS.

AUTOR: LETICIA KRAHE



Por fin Guybrush Threepwood ha vuelto a nuestros ordenadores tras una espera de casi cuatro años, y la verdad es que ha merecido la pena tener paciencia.

La tercera entrega de la trilogía de Lucas Arts Monkey Island está ya en nuestras manos, y para los más impacientes os podemos adelantar que es su mejor trabajo. Nosotros a nosotros no le damos crédito a lo que veíamos en la jugabilidad de The Curse of Monkey Island.

Quizá debamos hacer un repaso de cada una de las sagas para centrarnos en la que tratamos en este artículo, aunque a más de uno no le hará falta recordar a ese pequeño chiquillo, a su gran amor y, por supuesto, a su principal enemigo, el capitán LeChuck.

CON UN PRIMER PASO...

A principios de los 90 sale al mercado la primera aventura protagonizada por Guybrush Threepwood de la mano de Lucas Arts. Lucas Arts por aquel entonces. Con tan solo 2 discos de 3.5 y soporte únicamente para la serie EGA es su primer intento, pero más disfrutamos de un juego que crea escuela y marca un género desde nuestro punto de vista una de las mejores por no decir la mejor aventura que existió en el mercado en esa época.

Aquella historia basada en un cuento de Ron Galt, cuyo protagonista es un joven personaje con grandes ansias y un gran afán por llegar a ser un pirata. Aquel aventurero tenía personalidad propia, algo que muy pocos creadores de juegos han conseguido con sus protagonistas. Guybrush es inocente, atolado pero medoso, torpe, inexperto en los quehaceres de la vida pero con unas grandes ganas de ser pirata y encontrar tesoros.

Esta aventura pasó a la historia gracias, entre otras muchas cosas, a su gran humor. Un humor que seguir persiguiendo a nadie ha podido igualar. Es un humor polivalente, fresco, apto para todos los públicos y, por último, un humor inocente pero con toques de sarcasmo, al fin y al cabo algo raro.

GUYBRUSH CONTRAATAACA

Tres años más tarde aparece Monkey 2. La venganza de LeChuck este con una en la boca de la primera parte. Manteniendo los mismos personajes principales aunque ahora Guybrush es un verdadero pirata y su aventura consistirá en recuperar a su gran amor, es decir, en recuperar a la gobernadora Marley y como a acabar con el maestro fantasma LeChuck.

Una de las cosas que cambia es que en Monkey 2 se podía

Le'chuk ha vuelto

THE CURSE OF MONKEY ISLAND

Todos esperábamos este momento: nuestro gran amigo Guybrush Threepwood vuelve con sus increíbles hazañas de piratas, para intentar acabar con Le'chuck y conseguir de una vez por todas el amor de la gobernadora Marley.

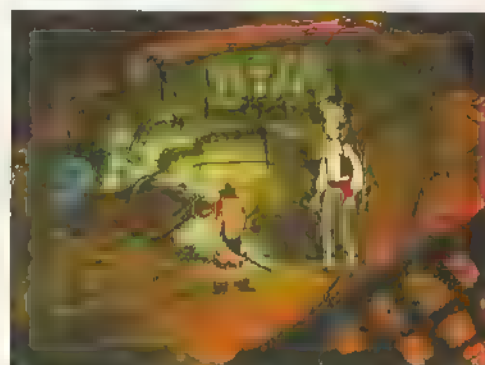
Entre los dos modos de juego en "modo ligero" es el que todo es relativamente fácil de solucionar y en "modo fuerte" es el que los puzzles son verdaderamente difíciles, e incluso algunos de ellos incoherentes o no quiere decir que fuera aburrido jugar, sino todo lo contrario, para los auténticos jugadores de aventura esto es lo divertido.

El poder disfrutar del mismo juego durante meses no como en otros aventuras en las que solo puedes disfrutar de ellas durante dos o tres días porque son demasiado fáciles de superar. Podemos que jugar gran parte de la vida de un juego ya que así podían disfrutar de este juego tanto principiantes como expertos de videoaventuras. El juego disfrutamos dos veces de esta jugando en los dos modos de juego.

Y LOS CAMBIOS LLEGARON

Si alguno pensaba que Monkey 3 iba a seguir igual que los otros dos está equivocado, ya que viene con un montón de cambios que a más de uno nos han sorprendido, pero naturalmente todos los cambios que los creadores de esta saga han introducido son a mejor.

El más reseñable es el cambio visual. Ahora todo está en dibujo animado en resolución 640x480, con unas animaciones impresionantes. Otra de las cosas bastante importante ha sido el aspecto visual de los personajes, aunque a principio puedan sorprender un poco, en el fondo disfrutamos viendo a



los anteriores, una vez que estás jugando te acostumbras a ellos y te terminan encantando.

Posee un humor polivalente, fresco, apto para todos los públicos e inocente, pero con toques de sarcasmo

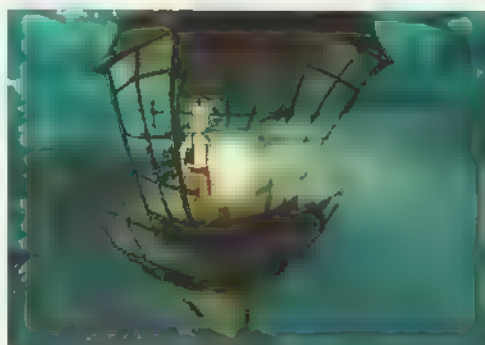
También los creadores han cambiado el interfaz de juego. Antes los objetos del inventario en una barra que se encontraba en la parte inferior de la pantalla, mientras que en esta se definen según el objeto a la persona, al mantener pulsado el botón izquierdo de ratón nos aparecerá un cuadro con las tres acciones que se pueden realizar. El inventario es un sepa todo de las acciones y la activamos mediante el botón

derecho del ratón. Una vez que seleccionamos un objeto, el inventario se actualiza y una nueva barra de objetos aparece sobre una parte de la pantalla en la que podemos hacer algo con ese objeto o con el objeto seleccionado. El juego de Monkey Island es bastante divertido y divertido.

Aunque la historia de Monkey 2 es que ahora mismo es la posibilidad de jugar a los modos de juego y el modo animado (para principiantes en este campo) y el modo Mega Monkey (para expertos y amantes de las aventuras gráficas).

LA HISTORIA

Sobre la historia tenemos poco que decir ya que si os la contamos os desvelaríamos todo el misterio de ese gran juego. Sorrento



os vamos a introducir dentro de Monkey 3

Ei ven pirata Guybrush vaga desolado por el mar en un coche de choque mientras escribe sus memorias y sueña con agua fresca y algo de comida. Cuando de repente se encuentra en medio de una batalla entre Elaine y Le'Chuck, Le'Chuck quiere matar a Elaine para que así se pueda casar con ella, entonces Guybrush se despierta y ve a Elaine defendiendo su fortaleza y luchando con Le'Chuck, pero este encuentra a Guybrush y le captura en su barco. Aquí Guybrush tiene que escapar del barco para encontrarse con su amor. Cuando lo consigue y llega a la orilla de la isla de la gobernadora Marley, le pide el matrimonio y le entrega un anillo que encontró en el barco de Le'Chuck.

Cuando Elaine se pone mientras le dice: SI QUIERO sufrir un malvado maleficio de Le'Chuck y se convierte en una gran estatua de oro. Aquí es donde comienza una nueva aventura para Guybrush Threepwood tendrá que acabar con el maleficio de Le'Chuck y terminar con él, mientras le suceden un sinfín de aventuras.

Esperamos que ayudes a nuestro amigo Guybrush a acabar con el temible fantasma-pirata Le'Chuck y disfrutes tanto como nosotros acompañándole en todas sus aventuras y ayudándole a descifrar todos los puzzles que se le planteen.

UNA PELÍCULA DE AVENTURA

The Curse of Monkey Island es como una auténtica película de dibujos animados. Grá-



ficamente es de lo mejor que existe: animaciones intercaladas increíbles, pero no pesadas como en otros juegos en los que parece que en lugar de estar jugando una aventura estás siendo un espectador de monitor. Es decir, tiene las animaciones justas para disfrutar del juego y además estas no quitan protagonismo al jugador, ya que él es el que decide en cada momento que es lo que

quiere hacer, no es algo que tenga impuesto.

Todas las soluciones de los puzzles que se presentan en esta tercera entrega de la saga son completamente coherentes pero sin llegar a ser una aventura fácil, es decir, son lo suficientemente difíciles como para farte un largo tiempo jugando pero no como para dejar el juego por imposible como a alguno le habrá pasado en alguna ocasión.

Los personajes como ya hemos dicho antes han cambiado bastante, pero es el cambio más interesante de que verdaderamente los personajes están dentro de los escenarios produciendo una sensación completamente real.

Como conclusión en el aspecto visual sólo podemos decir que se merece un sobresaliente en cuanto a animaciones, personajes y fondos.

Por supuesto Monkey 3 continúa en la línea de los anteriores en cuanto a calidad se refiere.

humor tan inocente pero tan picaresco como en los otros dos Monkeys.

SONIDO CELESTIAL

El propio nombre lo indica, que la música tan pegadiza que todos hemos tarareando cuando terminábamos de jugar a Monkey 1 continúa en la tercera parte, eso sí, con un pequeño cambio, ahora va en pista de audio, con una calidad bastante buena. Los samples son excepcionales y, por último, a go que debemos nombrar dentro de este campo es que ya no tendremos que dejar los discos en la portátil para leer los diálogos y que así se encuentran grabados y los podremos escuchar mientras estamos jugando. Un mejor de todo es que están doblados en castellano, algo muy a favor por parte de los creadores.

CONCLUSIÓN

Como conclusión solamente deciros que es una aventura que todos deberíamos tener en nuestros cascos. Es un juego IMPRESCINDIBLE. ♦

PERSONAJES

A continuación os describimos los personajes principales de esta gran saga.

- **GUYBRUSH THREEPWOOD:** En su primera aventura llegó a la Isla de Melee en donde que a aprender todas las artes de los piratas, deba pasar un examen para llegar a ser un pirata. Durante este examen Guybrush conoce a la encantadora gobernadora Elaine Marley y se enamora totalmente de ella, pero esto le traerá problemas, le traerá a su gran enemigo el pirata Le'Chuck, el que hará todo lo posible porque Guybrush no consiga a Elaine. Es el gran héroe de todos los tiempos, con su gran inocencia nos ha enamorado a todos y ha conseguido que todo el mundo hable de él y de sus amigos y, como no, de sus enemigos.



- **ELAINE MARLEY:** Gobernadora de la Isla de Melee (en la primera aventura) de esta increíble mujer es de la que Guybrush está enamorado aunque ambos se pasarán todo el tiempo discutiendo. Todos sabemos que su gran amor está siempre latente. El único problema es que cada vez que parece que se van a reconciliar siempre surge Le'Chuck en el medio o cualquiera de sus molestos maleficios.



- **LE'CHUCK:** El mayor enemigo de Guybrush. Este quiere casarse con la gobernadora Marley y por esto siempre se interpone entre Elaine y Guybrush. Un auténtico fantasma pirata que cuenta con un sinfín de "no muertos" para acabar con nuestro protagonista, aunque nunca lo consigue. Este gran ser tiene un problema, ¡ya está muerto!, y ahora la pregunta vuelve a ser la misma de siempre, ¿cómo acabar con alguien que ya está muerto?



- **LA PITONISA:** Una mujer verdaderamente sorprendente. Sin saber por qué siempre aparece en todas las aventuras de nuestro amigo para ayudarlo a acabar con Le'Chuck temporalmente, por suerte, ya que si verdaderamente Guybrush destruyera a Le'Chuck, la saga de este fabuloso juego no podría continuar. Con sus hechizos, muñecos vudú y miles de cosas más Guybrush conseguirá acabar por algún tiempo con el malvado Le'Chuck.

CARACTERÍSTICAS	
...	...
SISTEMA RECOMENDADO	P133 32Mb
...	...
MULTILAYER	No
VEREDICTO	
...	...
GRAFISMO	97%
...	...
JUGABILIDAD	95%

TOTAL

UNA DE LAS MEJORES AVENTURAS. INCREÍBLE

DESARROLLADOR

Eidos

DISTRIBUIDOR

WGN

GÉNERO

6.750 PTAS.



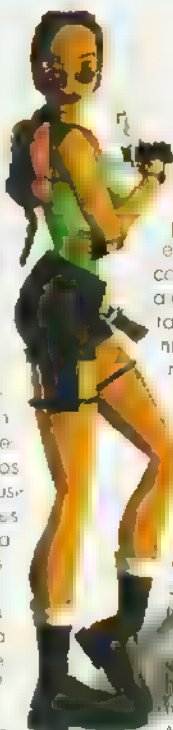
AUTOR JAVIER TOLEDO

¿Has visto a esa chica?

TOMB RAIDER 2

¡¡Segundas partes nunca fueron buenas!!
¿Quién dijo eso? Bueno, fuera quien fuese seguro que no ha tenido la oportunidad de disfrutar de esta secuela de Tomb Raider. Dejarle cinco minutos delante de la pantalla y seguro que nos dará toda la razón.

Movimiento y gráficos son los puntos fuertes del juego. Un reto de los juegos 3D es la tarea de hacer nos cruzar la línea que separa la realidad de la ficción de juego. Un excelente diseño de los decorados y la música son condimentos indispensables para ello. Si además ponemos como protagonista a una sensua y atractiva Lara Croft obtenemos Tomb Raider 2.



con diferentes peligros. Para ello combinaremos con muchas más armas y la perfecta agilidad de nuestra protagonista. En estas ocasiones la cámara tendrá que soportar los peligrosos niveles para finalmente verse asustada por los peligros que se avecinan.

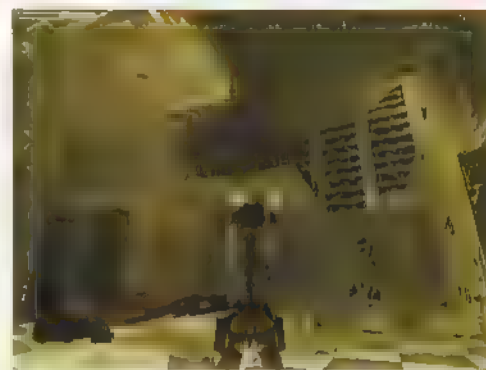
Los enemigos serán más peligrosos.

Para los conocedores de la primera parte de este juego, enemigos que decían que las diferencias respecto a la que no son muchas. Nos llevamos en la misma línea que nos marcó la primera parte, sólo que esta vez tendremos que vernos

podrán seguir a Lara donde sea. Y su armamento la tiene que permitir llegar a sorprendernos por su potencia de fuego. Los niveles ocultos y los puzzles son muy numerosos. Esta vez tendremos que

explorar áreas sumergidas y, cómo no, seguro que aparece alguna que otra sorpresa.

A la nueva casa de Lara no la falta nada de nada. Podemos practicar desde el natación hasta poseernos colgando de una rama. Tenemos muchos hábitos nuevos para explorar incluyendo dormir en una cama y las viejas tablas de la anterior parte del juego.



LAS CÁMARAS

La perspectiva desde la cual vemos el juego es completamente variable dependiendo de cómo se mueva Lara. La posición de la cámara se moverá para enfocarla en la escena desde el mejor ángulo de visión. El efecto es muy logrado y es muy cómodo mientras jugamos. Además añade realismo a la acción. Si la perspectiva que tenemos no es la que deseamos, entonces tenemos más que mirar en otra dirección para situar en el campo visual lo que queremos ver. Los efectos resultantes hacen que ese efecto pierda efectividad. Pero no reces a tus movimientos con demasiadas prestaciones para poder disfrutar de una resolución buena sin deterioro de la velocidad.

INVENTARIO

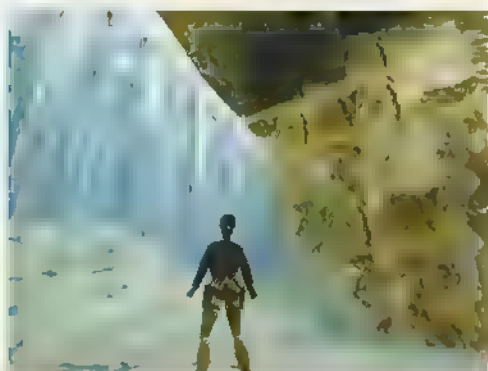
- **Cronómetro**
Este es el icono de información. Con él podremos ver el número de muertes y tiempo de juego, etc.
- **Bengalas**
Tendremos que pasar por zonas sin iluminación y que mejor que una bengala para ayudarnos en la exploración. También podremos dejarlas en el suelo

para iluminar una zona determinada o llevarlas con nosotros.

- **Pistolas**
Es el arma de menor poder de fuego, pero también las que con más frecuencia tendremos que utilizar. Al utilizarlas, Lara una para cada mano, podremos cubrir un área mayor de la pantalla. Cuidados, no estamos frente a enemigo sino que le damos nuestro perdón. Lara sólo una de las pistolas.

- **Escopeta**
Tiene bastante poder de fuego pero pesa un poco. Inconveniente, tardamos bastante en volver a cargarla. Así que tendremos que ser inteligentes al elegir las ocasiones en las que las vayamos a utilizar.

Las lanzagranadas más. Bueno, esto ya es más serio. Con esas armas podemos causar verdaderamente



DESARROLLADOR

BOXE

FRANCHISE

GÉNERO

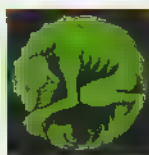
7.990 PTAS.



AUTOR: FRANCESCO JAVIER P.

Alien resurrección

INCUBATION



Últimamente nos encontramos con grandes problemas a la hora de decidir si un juego es tal o cual. En este caso nos encontramos con Incubation, un juego mitad estrategia mitad arcade de acción trepidante. Esta nueva entrega de la serie de Battle Isle acaba de llegar a la tierra, ¡qué no se te acabe el tiempo!

Una raza de mutantes los Scryge procedente del planeta Scrya se han establecido en un planeta paradisíaco. Debido a un accidente en una planta eléctrica el campo de fuerza que rodea la colonia se desmorona y los vientos de los terremotos empujan a los mutantes extraterrestres. A causa de esto la colonia se convierte en un campo de batalla de sangre cuya única dedicación será aniquilar todo aquello que se le ponga

Por lo contrario, todo esto amenaza a la colonia y a la raza de los Scryge. Este grupo de fuerzas especiales será el encargado de acabar con el enemigo utilizando las distintas armas y equipo disponibles.

Con Incubation tendrás la posibilidad de jugar solo luchando contra gran variedad de oponentes y enfrentarte a misiones y campañas arriesgadas. El juego ofrece más de 30 misiones, una que enfrentarte a lo que suponemos que dispondrás de



muchas horas de entretenimiento.

WARGAME EN MARCHA

El juego se basa en un innovador sistema de turnos que se rigen por acciones, es decir, al tratarse de una estrategia por turnos, cada jugador dispondrá de una serie de acciones a realizar. Cada uno de los personajes de Incubation será diferente y las acciones que haga uno no las podrán hacer los demás. Así algunos personajes tendrán mayor número de acciones posibles en un turno debido a su mejor preparación, mayor nivel, etc. (es un pequeño toque RPG). A

medida que nuestros merenarios realicen misiones con éxito, veremos como van aumentando sus capacidades y habilidades especiales, y así ser más útiles en el próximo combate.

El armamento que llevarán nuestros mercenarios es impresionante, casi limitado y dependerá como siempre, de la cantidad de dinero que tengamos. Antes de empezar las misiones podremos visitar un carguero que, haciendo de megastore, nos provea del material necesario para acabar con los mutantes. En cada nivel no podrás disponer de más de 12 soldados, por lo que tendrás que esforzarte a máximo si no quieres que acaben contigo.

OJOS PARA QUE LOS QUIERO

En la parte gráfica es donde Incubation da la campanada. El juego funciona con tarjetas aceleradoras y sin tarjetas aceleradoras. La diferencia se nota bastante pero sin aceleradoras es espantoso. ¿cómo será con? Bueno, gráficos en 3D con una calidad impresionante, cámaras por todos lados capaces de enseñarnos hasta el más pequeño rincón y controlar de esa forma los posibles peligros. Así podremos observar lo

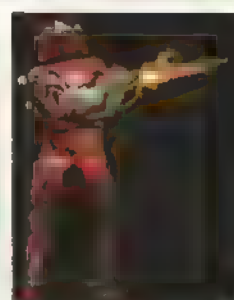


que ocurre desde los ojos de nuestra cámara. En primera persona desde los ojos de los miembros del equipo desde los ojos de nuestros amigos los jugadores.

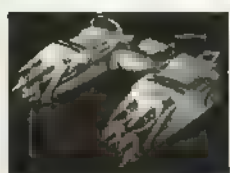
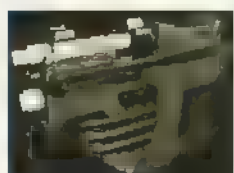
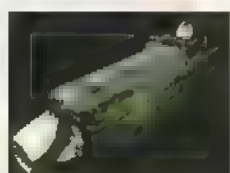
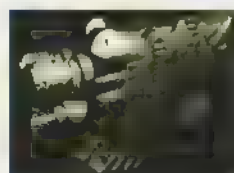
Sí, además, disponemos de una interfaz acelerada. Todo lo anteriormente contado se ve duplicado en cuanto a calidad, suavidad y velocidad.

EVALUACION: 10

Incubation=Acción a ratos + Estrategia por turnos. Una increíble mezcla con una apariencia extraordinaria, los juegos de acción en primera persona con la mejor estrategia. Más de 30 soldados



diferentes, 24 tipos de armas distintas, gráficos 3D en tiempo real de una calidad asombrosa, más de 30 misiones, soporte MMX y 3Dfx, múltiples cámaras para no perder un minuto e, incluso, permite hasta cuatro jugadores que podrán unirse en una batalla, en una LAN o por Internet. ♦



CARACTERÍSTICAS

SISTEMA RECOMENDADO

P166-50 Mb Ram SVGA 4Mb 3D

MULTIJUGADOR

1-50

VEREDICTO

GRÁFICO

90%

JUGABILIDAD

92%

TOTAL

ESTRATEGIA TOTAL PARA TU "BODY"

Screamer RALLY

Concurso Screamer Rally

Regístrate en la web, crea tu perfil y participa en los mejores concursos del momento. ¡Participa con Game Over y gana una de las 20 entradas para el espectáculo. Si te gustan los coches, ¡te gustará esta fantástica Serie de Juegos de conducción, alucinarás con esta. Nuevos circuitos, nuevos coches, y soporte para aceleradoras 3D. Inigualable...

Para participar en el concurso responde a las preguntas que te proponemos y rellena los datos personales en el cupón. Envíanos las respuestas a la siguiente dirección:

Game Over: Concurso Screamer Rally
c/ Alfonso Gómez 42, Nave 1-1-2
28037 Madrid

RESPONDE A LAS SIGUIENTES PREGUNTAS, EN MAYÚSCULAS:

1. Dime 2 modelos de coche incluidos en Screamer Rally
.....
2. Dime 2 Circuitos que se incluyen en Screamer Rally
.....
3. Dime 2 pilotos españoles que participen en el Raid Paris-Dakar 98
.....
4. ¿Quién ganó el Par's-Dakar 97 en la modalidad de coches?
.....

RELLENA EL CUPÓN CON TUS DATOS PERSONALES

Nombre y Apellidos:
Dirección:
Codigo Postal:

DESARROLLADOR

DISTRIBUIDOR

VIRGIN INTERACTIVE

GÉNERO

7.990 PTAS.



AUTOR JUAN DE MIGUEL

La maldición de Scotia

LANDS OF LORE II

A veces Luther es feo como un monstruo o escurridizo como un lagarto. Pero la mayor parte del tiempo se trata de un sujeto común, como tú o como yo. Bueno, ni tú ni yo tenemos una madre bruja (¡Yo sí! -un redactor.) (¡Calla la boca! -el resto de la redacción) que haya intentado matar a un rey llamado Richard.

Luther es un poco más largo de lo que la madre de Luther, Scotia, trabó lo suyo para hacerse con un artefacto de la Magia Antigua llamado Mascarón Negro que le permitiría hacerse a un rey o basante torpe para matarlo. Pero un héroe (o sea, tú en el Lands Of Lore II) logró acabar con ella y salvar a Gadsdara (que es el reino del rey Richard).

Justo antes de morir, Scotia trató de salvar la más preciosa de sus posesiones: la magia del cambio de forma. Transmitió todo eso a su hijo. Pero algo le faltó en la Telefonía de élter y el pobre Luther acabó recibiendo una versión deformada y maliciosa de la magia de su madre, de modo que aunque puede cambiar su forma corpórea, no puede controlarla. Al regresar a Gadsdara en busca de ayuda, Luther fue encarcelado por los crímenes de su madre, pero de la mano de la extraña magia que lo dominaba logró escapar del castillo en el que estaba preso. Así que el trabajo consistirá en tomar el papel de Luther en sus esfuerzos por averiguar cómo curarse de su maldición.

Para animar el cotarro hay un Dios Anciano de mal llamado Belal que



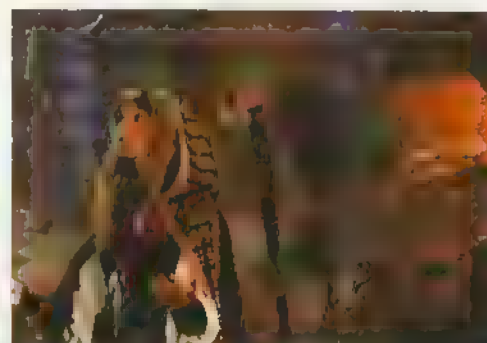
transmite la magia antigua que contienen la maldición de cambio de forma para resucitar. Belal fue muerto por el Dracaculo, otro Dios Anciano, que ahora es tu única esperanza de encontrar una cura para la maldición.

LA AVENTURA

LOLII es un RPG por definición pero una aventura por vocación. Los elementos de rol están minimizados y simplificados de manera que el jugador se encuentre

con un interfaz que es una gozada de manejar y que no suela excitar el desarrollo de la acción. Existen a veces de experiencia, magia y espaldas, pero en ningún momento son más que un recordatorio para acabar con algunas criaturas que persisten molestoamente en tu camino.

El elemento principal de juego es la aventura. No una aventura habitual sino una que resume todos los elementos de la Aventura Fantástica por



excelencia: pasajes exóticos, dioses antiguos, magia, magia, magia, tradición, honor, batallas, amistad, monstruos, bellezas, etc. y el vehículo elegido es un juego de rol.

Para animar el cotarro hay un Dios Anciano del mal

Los puzzles son en general simples y las áreas de exploración no demasiado extensas. Los com-

bates no son tan frecuentes como en otros juegos de este tipo. Como en el Lands Of Lore, la conversación es una cosa común ya que los personajes que te encuentras en tus viajes hablarán de una manera más o menos automática contigo, pero el estudio tiene una forma un tanto peculiar para desarrollar la trama y darle pistas para resolver los problemas que se te presenten.

EL LOOK

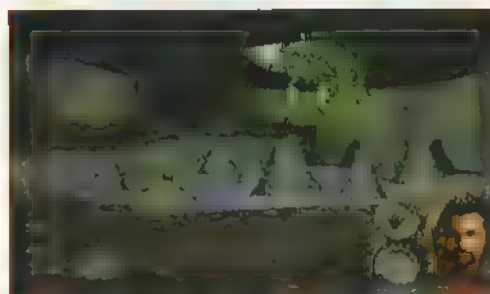
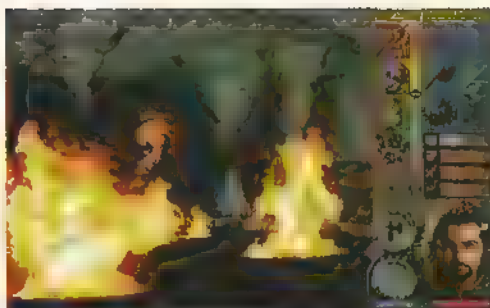
Por simple que sea el desarrollo, la realización



PEROPEROPEROPERO...

Los jugadores más
ya que la me-
tra simple y atractiva que
«perla» sin embargo he-
ríen en las cosas de
Demasiada

En nada
el automapa



es espectacular. Y eso es algo a lo que Westwood no está acostumbrado. La máquina 3D que se utiliza para la mayor parte de la acción puede parecer un poco simple a principio, pero luego empezas a apreciar los detalles: por ejemplo la variedad. Todos los escenarios están plagados de detalles y existe un montón de distintos ambientes: mazmorras, bosques,

selvas, ríos, cavernas llenas de lagos de magma o incluso templos e incluso un museo. Y mucho más.

Los monstruos requieren una mención aparte. En el mejor de los casos son aterradoras y en el peor, aterrorizantes. Lo que pierden en fidelidad se compensa en lugar de montones de polygons. No ganan en definición y espectacularidad. No en

vano. Westwood posee algunos de los mejores gráficos de la industria. Algunos veces te harán saltar, literalmente, de la silla cuando surgen de un pasillo oscuro y te atacan.

Otro capítulo gráfico son las tomas de video de actores, en general sobre fondos generados por ordenador, que llevan la carga de las conversaciones y encuentros con los personajes del juego. Tienen un par de problemas: la resolución parece demasiado baja y, al no estar tan claramente definidos como el resto de los gráficos del juego, chocan y rompen un poco el paisaje. Pero al menos demuestra un valiente intento por parte de Westwood de hacer algo nuevo, y no es un mal intento.

El último capítulo gráfico son las tomas intermedias generadas por ordenador desde la representación hasta las numerosas interrupciones durante el juego. Estas narran los acontecimientos importantes de la trama. Decir que son buenas es poco. Decir que son excelentes es insultar. Lo mejor es que las veas tú, juzgas por tí mismo.

ESTO ME SUENA

La calidad del sonido varía enormemente: va desde absorbente hasta molesto. La música suele ser absorbente y los efectos sonoros, más o menos. Especialmente conmovedora es la partitura de la

dedicación del juego. Por desgracia la copia facilitada a la redacción para la prueba está en inglés, y de hecho no sabemos si el juego será traducido a castellano aunque creemos que sí, así que no podemos contaros con o están dobladas las voces de los actores o del mismo Luther.

¿Os acordáis como en el Duke Nukem nuestro protagonista hablaba para sí? Pues Luther también lo hace en este LOU, y generalmente es bueno prestarle atención, ya que muchas veces nos facilita pistas importantes.

RESUMIENDO

Land of Lore II es un excelente juego. Quizás no sea todo lo que esperábamos de él, pero desde luego tiene algo para cada uno. Es una mezcla interesante de aventura y

rol, aunque más bien apoyado en lo primero. Lo más notable de cara al jugador de lo segundo es la facilidad con la que puedes acabar asumiendo la personalidad de Luther. En lugar de ser un héroe parece un pobre despistado y condenado a desentrañar misterios que no entiende.

La puntuación requiere si explicación: los gráficos muchas veces merecen hasta un 95, pero la mezcla que se hace de tantos estilos de representación (FMV, sprites y escenas de animación generadas por ordenador) no está todo lo conseguida que debiera. Una lástima. Por otra parte un 85 en jugabilidad puede ser demasiado para algunos jugadores y demasiado poco para otros. La decisión, como siempre, está en tus manos. ♦

CARACTERÍSTICAS	
Gráficos	85
Sonido	85
Jugabilidad	85
Multijugador	No
VEREDICTO	
Gráfico	90%
Jugabilidad	85%
TOTAL	
AL FIN	

DESARROLLADOR:

ERBE

GÉNERO:

7.495 Ptas.

AUTOR JUAN DEMIGUEL

Kyle Katar cogió su fusil

JEDI KNIGHT

"Advertencia: el uso de este juego puede causar, en raros casos, trastornos de la personalidad consistentes en una esquizofrenia paranoide en la cual los sujetos afectados tienden a tomar paraguas, bastones y/u otros objetos semejantes para blandirlos y agitarlos. Frecuentemente estos gestos se ven acompañados por sonidos semejantes a zumbidos emitidos por el usuario. Aunque graves, estos síntomas remiten con la abstinencia continuada del uso del programa."

Benvendos a la esperadísima continuación de Dark Forces. Porositos han recibido tanta atención aún antes de ser publicados y con razón. Lucas Arts nos ofrece una máquina visual completamente nueva, cruzada de anzar contra robots desde tropas de asalto imperiales hasta monstruos marinos o torzucos guardas gamorranos. Y esta vez no solo contamos con el habitual arsenal de armas, sino que ahora, además, podemos utilizar un sable láser y todos los poderes de un auténtico caballero jedi.

En un poco útil realizar comparaciones entre Jedi Knight y el resto de los arcades 3D que nos invaden, empezando por el Quake. Las sensaciones que se obtienen son completamente distintas, sobre todo debido a la ambientación y la estructura de las escenas. En cierto sentido es igual que comparar a Doom y a Dark Forces. Incluso a avanzada (en comparación) tecnología de Quake II no impide. Se trata de productos completamente diferentes, y ninguno es mejor que el otro. Todo ello consiste en una elección personal.

La mayor diferencia con los demás productos de su clase la podemos resumir como la puesta de énfasis de una historia como muto de la acción. No se trata de una historia esbo-

zada a trazos o como fondo, sino que la historia es lo que realmente importa en el modo de jugar. No por lo menos. Cada trazo es un reto porque siempre quedamos viendo que viene después, siempre tiene un objetivo claro en mente. Se trata de una historia realmente atractiva.

¿CUAL?

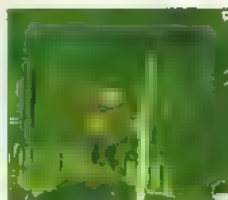
Bueno, aunque atractiva la historia no es muy complicada. Tú interpretas el papel del mercenario que nos salvaba de los Dark Troopers en Dark Forces. Kyle Katar. Tu padre ha sido asesinado recientemente y estás tratando de vengarlo a su asesino. Pero, como siempre, no todo es lo que parece.

Lucas Arts nos ofrece una máquina visual completamente nueva

El androide que va a suministrar esta información está a sueldo de algunos restos del imperio. La historia transcurre después de la destrucción de la segunda Estrella de la Muerte y el desmoronamiento del accidente de Fin de la era que están encabezados por el malvado Jedi Oscuro y su pandilla de pendejos de los compañeros.

VISITA MI CASITA

Como ya hemos comentado, Jedi Knight utiliza una



máquina gráfica completamente nueva, así que ya podéis olvidaros de los sprites de la primera parte. Todos los elementos del juego salvo algunos efectos y explosiones, están contruidos con polígonos y texturas. En especial los enemigos son elaborados así, de manera que ahora parecen completamente reales (o al menos mucho más que antes). Además están animados realmente bien, y las secuencias de muerte son de lo más verosímil. Aparte de los corrientes enemigos de a pie, podremos encontrar todo tipo de tropas pesadas imperiales: también equipadas con polígonos como transportes de asalto AT, Transbordadores Tidenancs, bombarderos TIE, torretas de fuego, etc.

Pero aunque de todo correctos y en muchos aspectos excelentes, los enemigos no son la joya gráfica del juego. No. Si lugar a dar por los incre-



Un stormtrooper en guardia.

bles escenarios. Son de una amplitud nunca vista y cuando decimos grandes queremos decir GRANDES.

Existe un ascensor que tarda en subir casi quince segundos, y sientes cómo subes cada uno de los trapeos los metros de recorrido. Hay escalnatas de kilómetros de largo, edificios de seis pisos, inmensos patios interiores. Pero también existen tétricos pasos, estrechos conductos de aire, oscuras rendijas entre las rocas y pasajes inundados con agua. Aquí es donde los efectos de luz destacan porque resultan completamente reales, y las zonas de sombra resultan debidamente amenazantes.

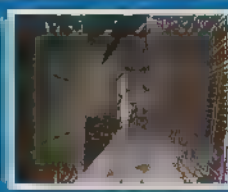
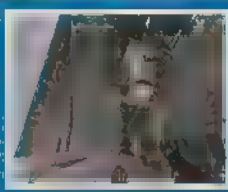
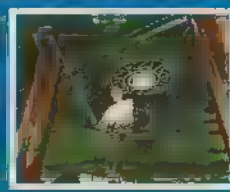
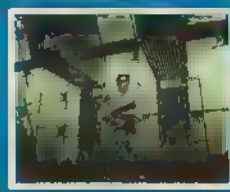
Podríamos resumir diciendo que los gráficos consiguen algo que no hemos visto en ningún juego, y que nos hace sorprender conseguir que no te sientas como en un juego. Los edificios parecen un rea-

les como los de las películas de la Santa Trilogía. No es en los detalles donde destacan, no es en la cantidad de polígonos o en la calidad de las texturas, es en la sensación global donde triunfan.

EL SONIDO

Y si los gráficos constituyen una de las piedras angulares de juego atrae el sonido. De hecho si los gráficos nos hacen creer que estamos dentro de las películas del amigo Lucas, el sonido nos hace sentirnos en ellas. No es que hayan empleado la banda sonora de John Williams, es que aumen la intensidad de una manera imponente. Si te aproximas a una situación amenazadora la música suena amenazadoramente. Si recorres inmensos escenarios naturales la música se torna suave y melancólica.

Lo más gracioso son los comentarios de los enemigos. Los más extraterrestres





pilan, gruñen y, en general, hacen el parpé. Pero las tropas imperiales reaccionan de una manera muy diferente. En primer lugar, a la vez que te atacan toda clase de armamentos pesados, como "Suelta el arma" o "Rápido, coged al rebelde" o cosas así. Ostracismo como un enano. Sobre todo cuando acabeis con ellos instantes después.

En el caso de los doblajes de las tomas cinematográficas entre escenarios sólo podemos decir que no estorban. Y ya es mucho decir en esos tiempos.

ARSENAL FOR YOU

Si lo que te gustan son las armas esto te va a encantar. Jedi Knight pone a tu disposición una gran variedad de 10 diferentes: tus puños desnudos, la pistola, el rifle de asalto, los detonadores termomóviles, la ballesta (sí, la de Chewbacca), la pistola de disparo rápido, el raigun (una especie de lanzagranadas), el sable láser. Además, todas tienen un modo de disparo secundario. El resultado es que acabas utilizando casi todas las armas, cada una para una misión distinta.

La pistola, cuando tienes poca munición y quieres precisión. El rifle de asalto para rápidas entradas en una zona ocupada donde la velocidad de disparo es más importante que la puntería. Los granados para localizar zonas secretas. La ballesta para unas primeras dis-

trucciones devastadoras (hasta que consigas el devastador aéreo). La pistola rápida para acabar rápidamente con un enemigo sin que pueda responder. El raigun para destruir las pesadas máquinas de combate imperiales, los AT. Las minas para tender trampas crueles a los inocentes enemigos. El devastador para devastar a distancia.

Y si los gráficos constituyen una de las piedras angulares del juego, otra es el sonido

Pero cuando aprendas a manejar el sable láser como Dias manda no tendrás utilizar otra cosa. Empecemos por el funcionamiento que consiste en que, si encaras al enemigo que te dispara y no intentas atacar Kyle tratará de repeterte los ataques con la espada. Luego dispones de dos golpes distintos, uno sencillo y bastante rápido y un doble mandible que te deja brevemente al descubierto. Lo fundamental es que puedes acabar con casi cualquier enemigo con un sólo golpe. Repeler buena parte del fuego con el sable. Si no te quieres perder un poco de escudos (a nosotros no) puedes entrar en una habitación llena de enemigos y acabar con ellos como un auténtico Jedi.

El resultado es un manejo extremadamente intuitivo y rápido del arma Jedi por excelencia. Lo malo es que el sable láser es un poquito demasiado poderoso y, sobre todo, que el hecho de que las paradas sean

automáticas le restan mucho interés a manejarlo. No necesitas mucha habilidad de esgrima para utilizarlo eficazmente. Y esto es un poco limitado.

Pero no sólo tienes armas a tu disposición. A lo largo del juego tendrás la oportunidad de aprender a dominar algunas de las potencias de un cable de energía. Al atravesar ciertos niveles se te concederán un determinado número de estrellas o puntos de fuerza, que puedes repartir entre los diversos poderes a tu disposición. Al principio puedes aprender los poderes básicos de todas las Jedi: visión, velocidad y enganche. Luego puedes seguir como un virtuoso caballero de la Luz (¡buuuuhhh!) o pasarte al lado Oscuro de la Fuerza (¡b eeeeeennn!). Según lo que quieras tendrás acceso a poderes distintos. Si necesitas detallarlos (mira el manual, ¡lo vago!) digamos que los poderes de la Luz son protectivos y curativos, mientras que los poderes de la Oscuridad son agresivos y ofensivos.

El resultado de tanta arma y poder diferente es que siempre tienen un variado conjunto de herramientas para realizar tus objetivos.

CONOCE A TU ENEMIGO

Existen un porrón de enemigos de a pie distintos inmediatamente reconocibles para los aficionados al tema. Cuando ya estés avanzado el juego te enfrentarás sobre todo a las tropas imperiales, pero en un principio tus enemigos serán casi siempre mercenarios extraterrestres.

En general, tus adversarios muestran una inteligencia algo limitada y no intentarán rodearte o tenderle emboscadas que no estén preparadas de antemano. Pero son bastante ágiles y tratarán de esquivar tus disparos para acercarse a ti y machacarte.

Contra los enemigos mayores, como los transportes armados, el arma de elección es el raigun. Pero no es necesario, en general,



matarlos para continuar. Las torretas de fuego son presa fácil para cualquier arma de grueso calibre.

Los enemigos Jedi a los que te enfrentarás varían en dificultad, pero no resultará muy difícil acabar con ellos si utilizas sabiamente tus poderes Jedi. Suelen utilizar una técnica muy personal de combate, así que los consejos para uno no valen para otro. Son bastante más inteligentes que los demás enemigos, y sus golpes de espada están exquisitamente animados. Prueba a cámara exterior con ellos, es fascinante (aunque un poco arriesgado).

¿CÓMO JUEGA EL JUEGO?

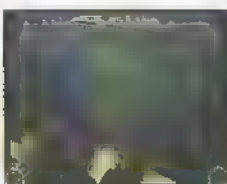
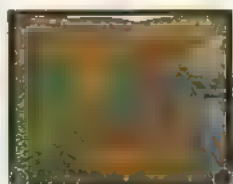
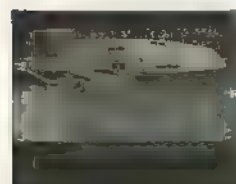
Bueno, es muy distinto del Quake. Se parece un poco a Star Wars: The Force Unleashed, pero los controles son mucho más sencillos y, casi siempre, evidentes. Además la inmensidad de los escenarios, en lugar de entorpecer se aumenta el interés. Por muy grandes que sean los espacios, junto a ti casi siempre sólo existe un camino, de manera que rara vez te sientes perdido. Y los elementos para resolver un problema suelen estar cerca.

Además, también debido a la configuración arquitectónica de los niveles hay un importante elemento de navegación de plataformas. De nuevo Lucas consigue que la dificultad nunca alcance el grado de la frustración. Saltar y correr se convierten en acciones casi automáticas, y da gusto zumbor por los niveles de saliente en saliente.

Resumiendo diríamos que Jedi Knight consigue lo que quiere, que es dar una impresión cinematográfica de la aventura. Donde tú, por supuesto, eres el principal protagonista.

LA MEZCLA

¿Y qué es el juego a final? Es una mezcla casi perfecta de acción, 3D, estrategia, aventuras y una aventura. Todo narrado como si de una película se tratara. Existen ciertos elementos que uno no puede más que sentir que no han sido explotados como debieran sobre todo lo relacionado con tu evolución como Jedi, pero el resultado global es sobresaliente. Toma tu sable láser y patea a menudo en el trasero. ♦



CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA RECOMENDADO	WIN 95/98/NT
MULTIJUGADOR	NO
VEREDICTO	
GRAFISMO	90%
JUGABILIDAD	94%
TOTAL	
EL PODER DE UN JEDI	

DESARROLLADOR

VIRGIN

GÉNERO

1495 PTAS.



AUTOR LÉTICIA KRAHE

Una auténtica película de cine

BLADE RUNNER

Ahora, después de más de una década, llega a nuestros monitores la versión en videojuego de la famosa película de Harrison Ford, dirigida por Ridley Scott, que en sus tiempos hiciera escuela. Hablamos de Blade Runner, una aventura que a más de uno no defraudará gracias a sus increíbles escenas de animación, dignas de una superproducción de Hollywood.

La mayoría de los lectores recordarán los fantásticos replicantes, los efectos especiales o el increíble mundo que recreaba la película "Blade Runner".

Para aquellos que no tuvieron el gusto de ver tan maravilloso film, haremos un resumen de la película que también es, igualmente, el argumento de este juego de Virgin.

En un futuro no muy lejano, en Los Angeles, se va a dar una batalla entre el agente Deckard (Harrison Ford), y cuatro replicantes (interpretados por Rutger Hauer o Sean Young, entre otros).

En esa época, el hombre ha alcanzado la tecnología necesaria para fabricar "humanos artificiales", dotados de mas fuerza, mas inteligencia, pero menos tiempo de vida, sólo cuatro años. Son los llamados replicantes.

Estos replicantes son utilizados para trabajos en las minas de extracción de los planetas de Jupiter, y todo y además, para hacer las tareas pesadas que el hombre no quiere hacer. Cuatro de ellos rep-

cantes logran viajar hasta la tierra con el objetivo de intentar encontrar a su creador, la Tyrell Corporation, para que en un intento desesperado, consigan prolongar sus vidas.

Deckard es un policía experto en la caza contra estos seres, y será encargado en Blade Runner, de acabar con ellos.

En Blade Runner se han invertido, según dicen, más de quinientos millones de pesetas en su producción

La acción nos traslada a las calles de un "Los Angeles futurista", en las que se respira un ambiente denso y cosmopolita, oscuro y lóbrego, en donde los replicantes navegan por el aire y el edificio más pequeño es de treinta pisos, y todo lo que os podáis imaginar.

ANTECEDENTES

Blade Runner es la última superproducción de Westwood Studios, los creadores de otros juegos de la categoría de Command & Conquer.

En Blade Runner se han invertido, según dicen, más de quinientos millones de pesetas en su producción. El resultado: Una excepcional aventura al estilo de Myst o su segunda parte, Riven. Blade Runner se autocalifica de aventura gráfica, o al menos en esa categoría es en donde la sitúan sus creadores, pero dígamos que no es de todo correcto ya que Blade Runner no cuenta con una dinámica y mecánica que ofrezca a suficiente interacción con el jugador como para categorizarla como una aventura gráfica.

En estos ejercicios cuenta con increíbles gráficos de render para los fondos y multitud de animaciones que nos dejarán con la boca abierta, pero eso será todo ya que Blade Runner es un juego verdaderamente de acción. Jugad, o mejor dicho, aburrid.

UN POCO DE TÉCNICA

La técnica empleada en Blade Runner para mover a los personajes en 3D está basada en algo similar a lo que podrían ser los denominados "Sprouts" de

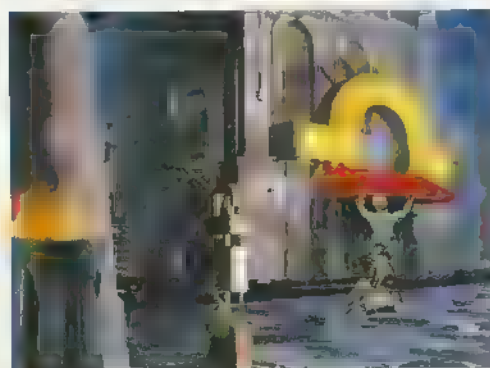


Crownberry Source (John Rittman) o el CUBIC (Thunder Offshore, NoriaWorks). Está basado en matrices cúbicas formadas por puntos que se crean a partir de formas poligonales. Esto cuenta con la ventaja de que podemos mover un modelo poligonal de miles y miles de caras, por puntos en tiempo real, ya que en su forma poligonal nativa sería imposible hacer algo parecido a mover el cascarón de un huevo.

Esta técnica es una alternativa a la programación tradicional 3D.

El problema reside en que en este caso en concreto una "aventura de render", en la que no hay una acción trepante y está basada

en la belleza visual, se crea un contraste bastante llamativo y precisamente no para bien, entre el polígono y la realidad de los fondos con los personajes que se mueven en primer plano y se acercan, ya que la única forma de acercar un punto, es "zoomearlo", y aunque se "zoomee" con antelación en tiempo real, el resultado no deja de resultar desastroso. Los personajes pierden mucho detalle sin una justificación aparente en un juego de este tipo, es un efecto que no queda demasiado bien ya que se ven los fondos muy bien, mientras que lo que se encuentra en primer plano se ve demasiado "pixeledo", es decir con unos cuadros muy grandes.



Un mundo impresionante.



Vehículos idénticos a la película.



EL JUEGO

Como decíamos en las líneas más arriba, Blade Runner no entra dentro del género de las aventuras gráficas ya que no cuenta con los suficientes elementos típicos y necesarios dentro de este género, ni permite la interacción necesaria con el jugador como para denominarse aventura gráfica.

Por definir este juego de alguna manera, podríamos decir que se trata de una "aventura de render", género en el que se podría decir que prima la belleza de las imágenes, la historia y la complejidad y extensión del juego.

En Blade Runner no podremos coger o dejar objetos, tampoco utilizarlos o realizar tareas predeterminadas sino que seremos básicamente y por denominarlo de alguna manera, unos "espectadores" pseudo-pasivos, es decir, como jugadores, nos limitaremos a presenciar las secuencias de animación que se nos ofrecen y a decidir hacia que lugar encaminamos a nuestro protagonista. Dependiendo del lugar al que lo mandemos sucederán determinadas cosas, pero no podremos intervenir en lo que

está pasando, que todo está predeterminado desde antes de que el jugador pase por allí o algo similar.

Es por esto por lo que jugar una partida a Blade Runner llega a hacerse pesado ya que el jugador no cuenta con todos los elementos necesarios a su alcance como para poder decidir por él mismo, sino que los creadores de este juego ya tienen decidido lo que va a pasar en cada momento de la aventura algo que no suele gustar demasiado a los "jugones" de aventuras gráficas.

La realización y acabado de las pantallas es realmente magnífico, siendo un verdadero deleite para la vista

Además, algunas de las secuencias que se dan a bastantes problemas y con más frecuencia de la deseada, llegan a ser ógicas, presentando un grave problema de cara al concepto de jugabilidad, ya que el jugador puede llegar a sentirse desencantado con la absurda resolución a una situación concreta, perdiendo interés por resolver cualquier problema que se le presente a continuación.

te a continuación al pensar que tendrá una solución tan extraña bien por fácil o por difícil, pero en definitiva, tan absurda como la anterior.

En definitiva, Blade Runner es más un juego de disfrute visual y de recreación en los ambientes fieles a la obra cinematográfica que una aventura a estilo tradicional que permite una interacción mucho mayor entre jugador y juego.

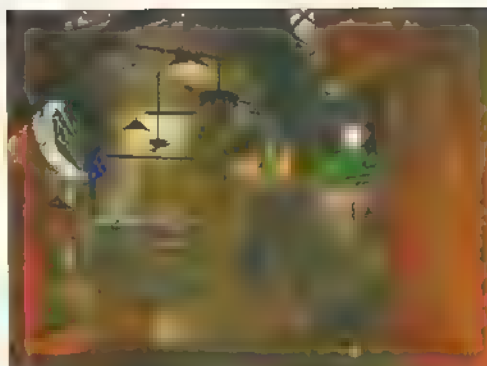
¡VAYA GRÁFICOS!

Sin duda alguna, los gráficos son el punto fuerte de Blade Runner. La realización y acabado de las pantallas es realmente magnífico siendo un verdadero deleite para la vista. Los personajes de las secuencias de animación también son fantásticos, ten muchas ocasiones coinciden con los de la película original, que no los del juego, que están bastante por debajo debido a los factores que comentábamos antes.

También es sobresaliente la animación de los escenarios, recreados a partir de los originales en resolución de 640x480 y color de 16 bits cuidada hasta el último detalle y consiguiendo una ambientación fantástica haciendo creer que se está ahí es decir, es como si estos tuvieran vida propia.

Este es uno de los puntos fuertes y visualmente más atractivos de Blade Runner.

Como ya hemos mencionado antes los personajes tienen un as-



pecto realmente pobre cuando se encuentran en un primer plano, no en las animaciones.

CONCLUSIÓN

Como conclusión sólo podemos decir que si lo que buscamos es un juego para pasar un buen rato disfrutando visualmente como espectador delante de un monitor, en lugar de una pantalla de cine Blade Runner es

el apropiado. Sin embargo, para todos aquellos a los que les gusten las aventuras gráficas y lo que ello conlleva; por ejemplo, se encontrar cosas, coger, utilizar objetos y todo ese tipo de cosas, este juego es defraudador bastante, ya que, como hemos dicho antes, el jugador no interactúa directamente ni decide soluciones de la aventura. ♦

CARACTERÍSTICAS

SISTEMA RECOMENDADO

PIII 33 MHz

MULTIJUGADOR

NO

VEREDICTO

GRAFISMO

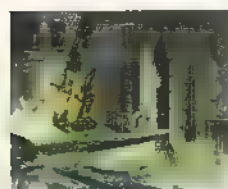
92%

JUGABILIDAD

60%

TOTAL

PELÍCULA + JUEGO 0



DESARROLLADOR

CONTRIBUCIÓN

GÉNERO

8.750 Ptas.

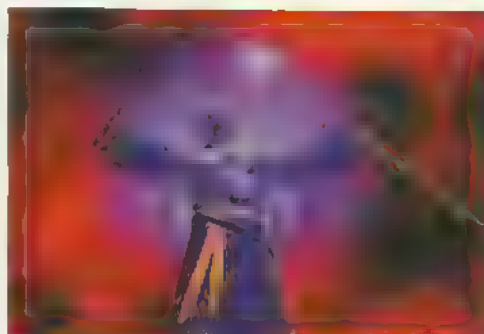
AUTOR: ANGEL F. JIMÉNEZ

Estrategia de élite

LORDS OF MAGIC

¿Crees que la estrategia ya ha dicho todo lo que tenía que decir? ¿El futuro es sólo para los juegos de acción 3D? Pues estás equivocado. Surge una nueva generación que es tan exigente con tu sistema como puede ser Quake II o Daimatana. Lords of Magic es la nueva tentación de Sierra para todos aquellos que alucinan con los mundos de fantasía donde la espada y la magia son los principales protagonistas.

Los amantes de la estrategia tienen un nuevo favorito. Los creadores de los juegos de estrategia al mundo de la fantasía han creado un nuevo mundo de la estrategia. Ha confiado el diseño y programación del mismo en el equipo de desarrollo de la compañía de bandera en el mundo de la estrategia y que ya hace algunos años fue adquirida por Sierra para el desarrollo de este tipo de juegos. Suyo es el hito: Caesar II, lo que le da un empuje de lo que se puede hacer con un ordenador y un puñado de buenas ideas.



Las animaciones son maravillosas.



Un bello ejemplo de una ciudad.



¡Unicornios atacando!

Lords of Magic es ambicioso, muy ambicioso. Crea un programa que

ambicioso muy complejo y gigantesco. Es un reto indescribible. En primer lugar la creación del

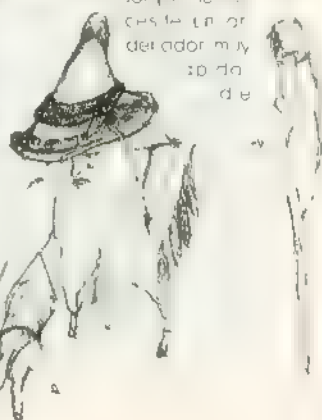
escogido. Por ejemplo los personajes que profesan la religión de Agua deben poseer una habilidad de diplomacia muy alta para que puedan manejar criaturas terrestres. Como ocurría también en Heroes 2, tener un héroe que mezcle criaturas de todas las clases es una garantía de éxito.

hacen caso" y parece que vivan su vida tranquilamente mientras son atormentados por el enemigo.

Y es aquí donde chocamos con el punto más débil del juego. De acuerdo que son muy complejos y que necesitas grandes requerimientos técnicos pero es que su diseño no es que sea muy complejo en una forma muy sencilla. Y es la esencia de la estrategia que debería ser muy sencilla y no es.

¿TIENES UN PENTIUM 200?

Pero donde más se distingue Lords of Magic es en su complejidad. La interfaz es simple y sencilla pero el motor del juego no es diseñado para que pueda manejar un enorme número de unidades. No hay que decir que los gráficos de Lords of Magic impresionarán a cualquiera que los vea. Para la maravilla se necesita una tarjeta aceleradora y un Pentium 75 con 16 Mb de RAM como mínimo.



El juego de Lords of Magic es un juego de estrategia que se juega en una superproducción. Y este es el caso.

Para el primer juego de estrategia diremos que todos los que conocen Heroes of Might & Magic II se sentirán muy centrados en Lords of Magic, pues el planteamiento es el mismo. Es un juego de estrategia y debe consistir en ganar hasta tener un gran imperio para terminar la partida.

QUESTION DE FE

Lo que pasa es que Lords of Magic es además de

personaje es tan largo como en los juegos de estrategia más recientes. Diferente es el caso de Heroes 2, que es un juego de estrategia que se juega en una superproducción. Y este es el caso.

La religión de cada personaje es la esencia de la estrategia y que de ahí vendrá el planteamiento del juego. La idea es que cada personaje tenga unos hechizos espectaculares que le den un toque de las culturas que parecen a Heroes 2 o a Warcraft II y las relaciones entre los habitantes del mundo de fantasía donde transcurre el juego. La combinación sustancialmente según la religión que hayamos

LA GUERRA DE LOS ELEMENTOS

... se pensaba que todo estaba constituido por los cuatro elementos que puso Aristóteles: Agua, Tierra, Aire y Fuego, la alquimia no hizo más que asegurar esta idea durante toda la Edad Media. Cuando las novelas de fantasía buscaron una referencia se apoyaron prácticamente en los "conocimientos" de la alquimia. Y los juegos de ordenador de las novelas, así que en todos los juegos que hemos visto de ambiente medieval, los elementos aparecen como algo "sagrado" y la magia que se apoya en ellos es la más poderosa.

En *Lords of Magic* ocurre algo parecido. Los cuatro elementos se han convertido en religiones totalmente distintas y los adeptos de cada una de ellas lanzarán mejor los hechizos propios de cada religión. Además, a los cuatro elementos originales se les ha añadido otros cuatro nuevos: Agua. Es la religión que más esconde sus secretos. Entre sus criaturas se encuentran el poderoso kraken y la serpiente de mar.

Fuego. Aquí encontrarás a los guerreros más poderosos de *Lords of Magic*. Como añadidura, especia cuenta con los Gigantes de Fuego, unas verdaderas bestias en el arte de matar. La magia está llena de hechizos destructivos.

Tierra. Los guerreros que profesan esta vez se caracterizan por tener una gran fuerza y altas defensas defensivas. Buenos ejemplos pueden ser los enanos y gigantes. Los hechizos de Tierra sirven para defenderse porque defienden a su dueño ante ataques externos.

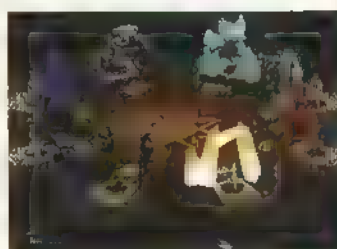
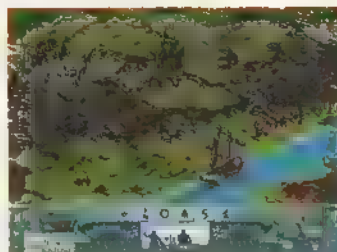
Aire. El principal personaje de esta religión son los gigantes de hielo, pero la mayor ventaja de esta religión es que pueden volar. Los magos tienen a su disposición el terrible relámpago de luz.

Orden. Guerreros bien pertrechados y armados forman el grueso de las fuerzas del Orden. Aunque los discípulos del Orden son menos avezados en los artes mágicas de combate, gestionan mejor las ciudades gracias a hechizos especiales de producción.

Montes. Aquí pertenecen la mayoría de las tribus bárbaras y otras criaturas que nunca se han integrado en las otras civilizaciones. Ciclopes y ogros de dos cabezas son sus criaturas más peligrosas. La magia de este grupo destaca por sus hechizos de transformación y de resurrección.

Vegetación. Sus principales componentes son una raza similar a los elfos que protegen los bosques y los ecosistemas naturales. Los unicornios son los miembros más importantes. En cuanto a la magia, el principal hechizo es el de cura.

Muerte. Nos encontramos con los malos de la película. En un primer momento no es posible jugar con el bando de la Muerte hasta que hayamos ganado por lo menos una vez la partida. Los muertos vivientes del infierno y son muy poderosos, además de tener una gran ventaja cuando se empieza una partida. En cuanto a los hechizos, los principales están relacionados con la invocación a los muertos.



hemos visto en los juegos de estrategia. El *Perilum* 2000 con 32 MB de RAM y una pantalla de 640x480 píxeles, ha logrado ejecutarlos sin problemas, aunque se pierde mucho ritmo y a veces se aborrece todo lo que es muy importante. El juego se ejecuta en modo campaña.

En conjunto a los demás juegos de estrategia, *Lords of Magic* es a todas luces excelente. Hemos comentado que los gráficos son de calidad, que se ve bien, y lo será durante algún tiempo en los juegos de estrategia, pero más aspectos como la música y los efectos de sonido son igualmente insuperables. Conlleva una notabilidad a esta obra de arte tan especial que tiene los juegos de fantasía medieval con sonidos de voces sobrehumanas y música épica. La gran ganancia de ganar todo el mundo.

El interfaz tiene una cierta complejidad, pero lo que requiere un periodo mayor de aprendizaje que otros juegos. No es de extrañar ya que las posibilidades de realizar son muchas, tantas como



combinaciones de razas que se pueden encontrar. Así que si eres un experto en e

strategia de este juego. En caso contrario, ¡puedes jugar algo más sencillo!

CARACTERÍSTICAS

SISTEMA RECOMENDADO

MULTIJUGADOR

VEREDICTO

GRAFISMO

90%

JUGABILIDAD

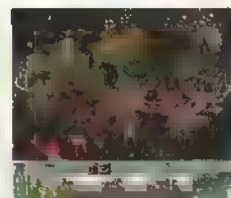
70%

TOTAL

RECOMENDABLE PARA LOS EXPERTOS ESTRATEGAS



El cuadro de características.



DESARROLLADO

PRODA

GÉNERO

1995 PTA

AUTOR FRANCISCO J. TOLEDO

La armadura del futuro

HEAVY GEAR

Activision vuelve a golpear en el mercado con un nuevo arcade 3D. Continuando con la línea marcada por MechWarrior este novedoso producto trae consigo importantes mejoras. El Gear, lo último en máquinas de matar.

La acción se sitúa en un marco de acción futurista. Un universo diferente en el que todo puede ser posible. Un mundo dividido en dos bandos irreconciliables. Después de mucho tiempo luchando entre ellos, Norte y Sur, olvidan sus diferencias para hacer frente a un enemigo común: la fuerza colonial de la tierra. Una vez que la paz volvió al mundo de Terra Nova, la ariza peligraba a falta de un enemigo común que mantuviera unidos sus ejércitos. Finalmente, volvieron las hostilidades.

Los enfrentamientos se suceden uno tras otro. Pero las fuentes oficiales siguen negando la evidencia sin hasta ahora haber hecho pública la guerra que tiene lugar en la frontera. El Norte comunica su iniciativa de vigilar la frontera. Ante esta noticia, el Sur respon-



de defendido, ya que eso significa la vigilancia ante ellos que son los únicos vecinos. Norte y Sur luchan a su población a filas para volver a enfrentarse entre ellos.

EL JUEGO

Este es un juego al estilo MechWarrior, pero hay una serie de diferencias que hacen que Heavy Gear esté un paso por delante en lo que a este tipo de juegos se refiere. El ambiente en el que

están ambientados los dos juegos (lucha sin tregua) es similar. El estado de guerra perpetua que hace que un juego de combate sea bueno es común a los dos. Pero en Heavy Gear el enfoque cambia. Ahora el soldado está dentro de un verdadero traje de guerra: el Gear, un uniforme para la batalla que también aprende y evoluciona al igual que su piloto. Ahora el piloto podrá salir de Gear en un momento de apuro y siempre que recuerde llevarse consigo la caja negra del Gear podrá utilizar todos los conocimientos del Gear abandonado en otro nuevo.

MODO DE JUEGO

Tenemos tres modos para jugar a Heavy Gear: entrenamiento, modo gráfico, campaña y en red. El modo de entrenamiento en realidad lo podemos ver como realización de misiones individuales. En el modo gráfico que está en juego no es una sola batalla sino la guerra en su totalidad.

Si escogemos ese último tipo de modo, lo primero que haremos será elegir un piloto existente o crear uno nuevo. Después tendremos la opción de visitar las barracas o ir a que nos asignen una misión en el área



de misiones. En las barracas podemos ver y evaluar nuestro equipo, ver lo que la máquina ha aprendido, las medallas, etc.

En el área de misiones seleccionamos el tipo de misión en la que queremos embarcarnos. Después presionamos el botón de la batalla para ir al estado de la batalla, para lo que tendremos un mapa disponible para ver los estadísticas presentes.

de cada una de ellas, como se gana o pierde terreno de acuerdo a los resultados de las misiones, etc.

ARMAS

Tenemos dos tipos diferentes de armas: las armas de proyectil y las de ener-

gía. Cuando el armas equipamos con algunas de ellas, hemos de tener en cuenta a qué tipo de enemigos nos vamos a enfrentar, ya que principalmente un arma puede estar enfocada a dañar a enemigo a corta distancia o a larga. Si un enemigo está seriamente herido, primero tendemos que reducir su armadura para que así, pues, nuestros disparos le causen





el mayor daño posible. Otra posibilidad será recoger las armas que nos encontremos en el campo de batalla.

Tendremos que aprender a utilizar las diferentes modalidades de armas. Las armas más comunes, como el áser, se disparan fácilmente. Apuntamos al enemigo, disparamos y ya está. (bueno, el enemigo como siempre no estará de acuerdo con nosotros y suele moverse antes de dejarnos fijos el punto de mira). También contaremos con armas explosivas como los morteros y las granadas. Su funcionamiento es diferente, tendremos que ajustar la dirección de lanzamiento y el ángulo de disparo.

DISEÑO DE UN GEAR

Quizás lo mejor de este juego es que podemos construir nuestro propio Gear e ir añadiendo piezas para mejorar su funcionamiento a lo largo

del juego. Hay varios factores que hemos de tener en cuenta a la hora de diseñar nuestro Gear.

Lo mejor del juego es que podemos construir nuestro propio Gear y mejorarlo

Chasis: cada chasis tiene un máximo de carga para el que se diseña. Si se excede este peso, tendrá un impacto negativo en la rapidez de Gear, y si se excedió por una cantidad muy grande, la estructura interior de Gear se verá afectada y se irá frenando su funcionamiento.

Armadura y Estructura: cada pieza de un Gear tiene cierta armadura. Cuanta más armadura tenga el Gear en una región de su cuerpo, mejor resistencia a los impactos ejercerá. Fren-

te a un disparo, si tiene armadura en la zona de impacto, el tiro no hará daño. Una vez se ha penetrado la armadura, se aplicará el daño a la estructura interior de Gear.

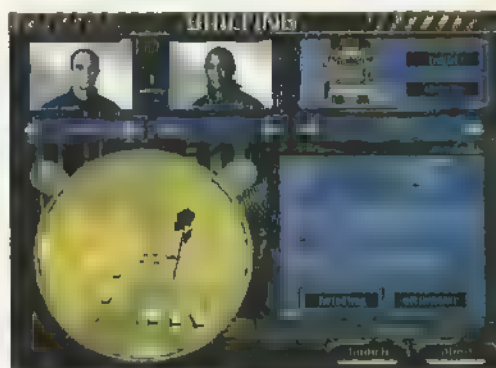
Fuerza: la fuerza determina la resistencia de Gear al retroceso de sus armas. Por causa del retroceso un Gear puede perder el punto de mira sobre el enemigo al disparar y si su fuerza es poca puede llegar hasta a caerse.

Camuflaje y sensores: los Gear están equipados con un radar que les permite detectar a sus enemigos. Pero ellos también cuentan con esta característica. Para evitar que nos detecten tendremos que equiparnos con un buen camuflaje y para detectar a los enemigos habrá que hacerse con unos buenos sensores.

El primer componente que se debe seleccionar para un Gear es su torso. El torso determina el modelo de Gear que vamos a construir (Explorador, Batalla, Apoyo o Strider). El suministro de material depende de momento en que nos encontremos en el juego. Así que es posible que algunas piezas podamos adquirirlas en algunas fases y en otras no.

Los tipos de torsos determinan las principales características del Gear. Los Exploradores son

Gears rápidos, los Gears de batalla son quizás los más universales pudiéndolos utilizar para cualquier tipo de misión. Capaces de llevar bastante peso y moverse ágilmente en el campo de batalla. Los Gears de apoyo van muy armados, lentos y pueden llevar armas pesadas. Funcionan mejor cuando les añadimos capacidades de otros equipos más rápidos. Los Striders (Gigantescos) son los equipos más pesados, equipados con armas de largo alcance pero sumamente lentos. Son difíciles de maniobrar y es complicado hacer blanco con ellos, pero cuando golpean destrozan todo lo que tienen por delante.



CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA RECOMENDADO	P166 32 MB
MINIMIZADOR	100%
VEREDICTO	
GRAFISMO	85%
JUGABILIDAD	90%
TOTAL	
ORIGINALIDAD ANTE TODO	

RESUMIENDO ...

El juego tiene bastante de simulación en combate en 3D. Las misiones son varias y algunas de ellas bastante intensas. Activision ha mejorado la calidad de movimiento que tenemos con el Gear, por lo que ahora se pueden realizar muchas más maniobras que con el antiguo Mech, saltar, correr y patinar son solo algunas de las nuevas posibilidades. Pero en lo referente a los gráficos seguimos echando de menos un paisaje más real y detallado. Con todo, lo más destacable del juego es la posibilidad de ir añadiendo armamento y piezas a nuestro Gear. Dependiendo de las características del jugador y de cuáles sean sus gustos, el combate puede plantearse desde diferentes puntos de vista. Con un Gear fuertemente armado podremos ir directamente al ataque olivándonos de esquivar los proyectiles. O bien si tenemos un equipo ágil optaremos por la estrategia de esquivar todo lo que nos lancen y golpear todas las veces que podamos. ♦

DESARROLLADOR

TECHWARE

GÉNERO

1.995 PTAS.

AUTOR: JAVIER TOLEDO

Guerra en el futuro

EARTH 2140

Año 2140. Estamos en un mundo sumido en el desorden tras largos periodos de guerras y penurias. Este mundo ha sido maltratado por el armamento químico y biológico. La violencia permanece en las fronteras que separan las dos grandes potencias de estos tiempos: los United Civilled States (América) y la dinastía Eurásica (Europa).

El mundo es un constante escenario de insistentes pugnas por el territorio y el poder. La población muere luchando que corrió a refugiarse bajo tierra y otros bandos han inventado la guerra aérea como medio de defensa y extensión de sus territorios. Para conseguir la victoria ambas potencias luchan en la superficie en una guerra interminable por la obtención de recursos. UCS cuenta en sus filas con los "Black ech" robots capacitados para multitud de trabajos. En el bando contrario la dinastía Eurásica ha desarrollado una tecnología hombre-máquina que ha dado lugar al androide.

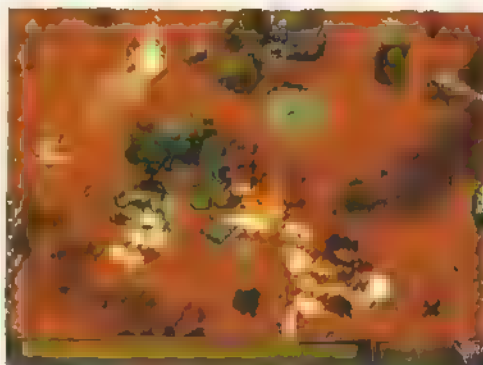
El mundo de *Earth 2140* es un juego de guerra en 3D que ha sido desarrollado por Techware, una compañía que produce juegos de guerra. El juego se desarrolla en un mundo futurista donde la guerra se libra entre dos bandos: los United Civilled States (UCS) y la dinastía Eurásica. El juego se desarrolla en un mundo futurista donde la guerra se libra entre dos bandos: los United Civilled States (UCS) y la dinastía Eurásica. El juego se desarrolla en un mundo futurista donde la guerra se libra entre dos bandos: los United Civilled States (UCS) y la dinastía Eurásica.

Earth 2140 es un juego de guerra en 3D que ha sido desarrollado por Techware, una compañía que produce juegos de guerra. El juego se desarrolla en un mundo futurista donde la guerra se libra entre dos bandos: los United Civilled States (UCS) y la dinastía Eurásica. El juego se desarrolla en un mundo futurista donde la guerra se libra entre dos bandos: los United Civilled States (UCS) y la dinastía Eurásica.

El terreno es en 3D, por lo tanto, contamos con un terreno que puede ponerse de nuestra parte o completamente en contra. Hay misiones desde las cuales se puede atacar al enemigo que se encuentra en un terreno más bajo, llevando toda la ventaja, en este caso, aquél que más arriba se encuentre situado. Por lo tanto, para este juego, el terreno es un factor muy importante a tener en cuenta a la hora de planificar nuestra estrategia, el terreno.

Acción cruda, efectos masivos y grandes explosiones es otra de las cosas con las que nos vamos a encontrar en *Earth 2140*. Los gráficos del juego están bien conseguidos, las unidades que componen el ejército se mueven a la velocidad de la luz, lo que hace que el juego sea muy rápido. El armamento pesado siempre viene acompañado de grandes explosiones que hacen que el juego sea muy divertido.

Otro de los aspectos más atractivos del juego es que podemos jugar en modo cooperativo por puerto serial o multijugador. Los objetivos del juego nos vienen dados en misiones, y cada misión que nos asignen tenemos que realizarla hasta el final. El juego se desarrolla en un mundo futurista donde la guerra se libra entre dos bandos: los United Civilled States (UCS) y la dinastía Eurásica.



color sobremos que cada píxel.

Earth 2140 a diferencia de otros juegos, no pone límite al número de unidades que puedes utilizar para la batalla. ¿Quieres tener un batallón con un número inmenso de las que? Pues adelante, esta vez nada te lo impide.

ESTRATEGIA

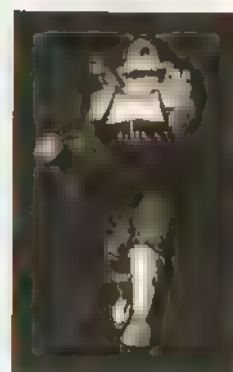
Nueva característica de este juego: la posibilidad de programar a nuestras unidades para que realicen un tipo de estrategia o estrategia de defensa. Disponemos de tres comandos que desempeñan la función de jefe de nuestro ejército con el que podemos programar a las unidades para que defiendan o ataquen. Una vez programadas las unidades, independientemente de lo que estemos haciendo, las unidades se moverán automáticamente a visualizar al enemigo. No tenemos que preocuparnos de que a menor distancia se desparecen nuestras tropas y tenemos a parte de nuestro ejército persiguiendo al enemigo hacia una fuerza superior en número.

INVENTOS

En orden a aumentar nuestra potencia sobre

los enemigos hemos inventado mejorando nuestras bases y unidades. Tenemos inventos que tenemos que incorporar a nuestro ejército. Cada invento tiene su utilidad en una función específica. Dependiendo de cuál sea el invento que necesitemos, es cómo lo incorporamos ahora o más adelante. Algunos de estos inventos son:

- **Muro A:** Más que es una defensa, es una defensa.
- **Explotador:** Para detonar granadas, ser tan útil en el momento de tenerlo para los instrumentos de explosión.
- **Bomba de plasma:** Tecnología necesaria para construir los tanques de guerra.
- **Canónes:** Canónes de gran potencia, pero son pesados y no pueden ser asentados en nuestros edificios debido a que su peso hace



posible situarlos en vehículos móviles.

La lista de inventos se prolonga hasta 20 pasando por la tecnología que nos permite los vehículos de reparación móvil hasta llegar a la tecnología atómica. Dóctores de una fuerza de descomposición devastadora.

VEHÍCULOS

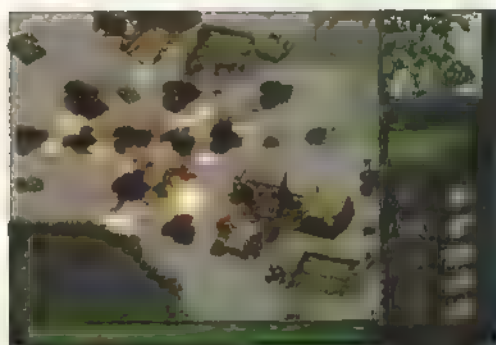
Cada potencia dispone de tres tipos diferentes pero cuatro de ellos son comunes a las dos.

- **MCU:** Vehículo pesado para la construcción de fortificaciones defensivas. Es un vehículo lento pero con una gran blindadura. Debemos situarlo siempre en la retaguardia ya que no tiene armamento.
- **Bantha:** Transporte y contenedor de guerra que es anterior tampoco tiene armamento.





Las explosiones son muy realistas.



- HCL-M
Unidad de reparación móvil de edificios.
- Heavy Life
Vehículo de carga volante utilizado para el transporte de recursos de una mina a una efieira.

EDIFICIOS

Cada edificio presenta una serie de características según su funcionalidad. Todos tienen asociadas varias de ellas: potencia, resistencia y consumo de energía. Cada uno de ellos, los dos barcos pueden utilizar varios tipos de edificios, pero hay una lista de edificios básicos.

- Centro eléctrico
Ampliable con dos módulos para que genere más energía.
- Refinería
Elabora los recursos extraídos de las minas.
- Mina
Extrae los recursos subterráneos.

- Centro de investigación
Para poder desarrollar las nuevas tecnologías que tanto la humanidad necesitan.
- Centro de construcción
Centro de construcción de edificios.
- Bunker
Edificio resistente para la protección de las tropas.
- Puerto y astillero
Permite la construcción de barcos y buques.

UNIDADES

Las unidades de cada bando son completamente diferentes, pero las prestaciones son similares. Ambos obligamos a conocer bien nuestra fuerza, para organizar nuestras flotas y planificar nuestros ataques.

- UCS
Su tecnología se basa en robots. Dispone de:
- Silver ONE
Reproducciones de los humanos. Estos robots son excelentes en los



atacos a las centrales enemigas. Un procesador de datos hace posiblemente la respuesta inteligente de estas unidades a cualquier misión que las mandemos.

- Silver R-MAX y T
Tres tipos diferentes de unidades Silver. Olf
Cada una de ellas dotadas de diverso armamento. La serie R dispone de minas y torretas. La serie Max tiene un tanque de plasma. Mientras que la serie T está equipada con una carga explosiva que los convierte en los kamikaze primarios.

mejoramiento para derrotar a nuestras es fundamental en numerosas misiones de ataque.

LO INDISPENSABLE

Este es un juego que no solo requiere que tenga

mos un ordenador medianamente potente con un Pentium 90 y 16 Megabytes. Además debe haber una lista de requisitos mínimos para el juego. Rapidez de acción, buena estrategia y organización son los factores que van a ser necesarios para triunfar en un mundo en el que solo sobrevive el más fuerte.

El 2140 es un juego que presenta unas características muy definidas en el campo de los juegos. A través de la agilidad controlamos nuestras tropas en operaciones ofensivas y defensivas. La lista de misiones es muy grande. Sin quien guste de los juegos de estrategia, este es su juego. ♦



La infantería debe estar muy protegida.

CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA RECOMENDADO	Pentium 90 y 16 MB
MULTIJUGADOR	2 jugadores
VEREDICTO	
GRAFISMO	80%
JUGABILIDAD	80%
TOTAL	
UN NUEVO CLÁSICO DE COMMAND & CONQUER	

Con el procesador PENTIUM® II seguimos por delante



Comelta, sa.

**El nuevo procesador
PENTIUM® II
combina las más altas
tecnologías del momento,
“poniendo en manos
del usuario la más
elevada productividad”.**



Los ordenadores de la serie “QUASAR” de Comelta incluyen procesador PENTIUM II a 266 Mhz, convirtiéndose así en las mejores y más potentes estaciones de trabajo.



Comelta, s.a. INTERNET <http://www.comelta.es>

Ctra. de Fuencarral Km. 15,700 Edificio Europa 1º pl. - 1 • Tel. (34 1) 657 27 50 • Fax. (34 1) 662 20 69 • E-mail: mad-inform@comelta.es • 28108 ALCOBENDAS (Madrid)
Avda. Parc Tecnològic, 4 • Tel. (34 3) 582 19 91 • Fax. (34 3) 582 19 92 • E-mail: ben-sil@comelta.es • 08290 Cerdanyola del Valles (Barcelona)
Roa do Entreposto Industrial nº3 sala E, Edificio Tuna, Quinta Grande • Tel. (351 1) 472 51 90 • Fax. (351 1) 472 51 99 • 2720 ALFRAGIDE (Portugal)

Si desea recibir más información sobre la serie QUASAR de ordenadores personales COP Comelta.
NOMBRE Y APELLIDOS _____
EMPRESA _____
DIRECCIÓN _____
FAX _____
TELÉFONO _____
POBLACIÓN _____
PROVINCIA _____

La guerra según Sid Meier

GETTYSBURG!

Déjate barba. Déjate mostachos. Déjate patillas. Déjate de tonterías y léete esto, ni siquiera te tiene que interesar la guerra civil americana. Pero si conoces el nombre de Sid Meier sabrás que estamos hablando de Estrategia con mayúscula. Y si no le conoces, vuélvete a tu planeta.

Los aficionados que leyeron el Primer Contacto de este juego en el número pasado quizás recuerden que Sid Meier's Gettysburg! es el primer producto de la compañía Fractal Design, además está diseñado por Sid Meier. Y aunque ya habéis echado un vistazo a la puntuación, os diremos que nos hayamos ante un producto excepcional.

Resumiendo Gettysburg! es un wargame en tiempo real. Sin hexágonos y sin turnos. Además es un juego construido con una fidelidad histórica como pocas veces se ha visto. Está diseñado con todo detalle pero, a la vez, presenta un interfaz tan sencillo que los jugadores experimentados como los principiantes podrán jugar cómodamente. Y ya sabemos que en la batalla

LOS EJÉRCITOS

¿Qué batalla? Si quieres trasfondo histórico, échale un vistazo al cuadro. Si no, escuchar azules contra grises, yanquis contra rebeldes, el Norte contra el Sur, la Unión contra la Confederación. Y ya sabes todo lo que hay que saber de los bandos.

Ambos ejércitos poseen configuraciones semejantes. Existen tres tipos de unidades: infantería, caballería y artillería. La infantería es la encargada de llevar el grueso de la batalla, es la que captura y defiende posiciones y está armada con mosquetones. La artillería se organiza en regimientos, que se establecen en brigadas. Las brigadas también se



organizan en regimientos. La caballería es muy semejante a la infantería pero, evidentemente, con caballos. Eso sí, no pelean o caballos, sino que los dejan tras el frente y combaten desde la retaguardia. La artillería es la que dispara a distancia, aunque es un poco más efectiva que la infantería y sirve, principalmente, para apoyar a la infantería y suavizar al contrario.

Gettysburg es un juego especialmente diseñado para ser lo más fiel a la Historia

Luego están los oficiales, que tienen algunas tareas selectas como dar órdenes. Además aumentan la moral de las tropas cercanas y reagrupan a las tropas que huyen.

LAS BATALLAS

Cada batalla se presenta al jugador con el mapa visto desde arriba, de Gettysburg y sus alrededores. En dicho

mapa aparecen las unidades, representadas con todo detalle, y es con estas unidades con las que debes empeñarte en cumplir tus objetivos que varían de un combate a otro. En general, los objetivos de una batalla son capturar o mantener algunas posiciones estratégicas.

Cada batalla posee un intervalo de tiempo asignado. Si alguna de las posiciones que intervienen en los objetivos de la misma está siendo disputada, el ordenador alargará un poco el tiempo para ver qué pasa. Cuando finalice el tiempo asignado se realiza el recuento de los puntos de victoria, y el que tenga más, gana. Los puntos de victoria se obtienen manteniendo lugares específicos del mapa cuando la batalla acaba y causando bajas al enemigo.

Las tropas, tanto amigas como enemigas, involucradas en el combate no se mantienen invariables. Lo más normal es que lleguen refuerzos para ambos bandos en algún momento determinado de la batalla. Así que no te duermas en los laureles, que siempre puede aparecer un nuevo peligro en uno de tus flancos.

DESARROLLADOR

GÉNERO

6.495 Ptas.

AUTOR: JUAN DEMIGUEL



OPCIONES

Aunque el principal objetivo del juego es librar y ganar batallas, lo suyo es que enumeremos las diversas opciones que se nos proponen para hacerlo. Para empezar existen una serie de escenarios tutoriales que nos enseñarán lo básico del interfaz y las tácticas de batalla. Luego podemos elegir entre jugar un escenario (un único combate

desde el punto de vista de uno de los contendientes) entre un millón a elegir o, si no prefieres, uno a elección. O puedes disputar la batalla entera. Si eliges la última opción podrás elegir el grado de exactitud histórica en tus combates, si pelear tal y como lo hicieron Meade y Lee o que el ordenador se invente posturas situaciones aleatorias. Además, para cualquier combate puedes elegir



LA GUERRA CIVIL AMERICANA

americanos parece lo más m...
loria b...
judosa
de que fu... a qu...
más una guerra

As que una
jandas forman

los que relataban di...
principio de la guerra la j...
a Un ór... Entrenado a los háb...
juntos las derotas de Chancellorsville, Antietam (q...
tona, aunque se escaparan del campo de batalla...
iso masacre de Fredericksburg, donde murier... la Unión

nció un extraordinario plan. Hasta... no se había...
re e ejército federal y Richmond, pero ahora decían inva...
y derrotarla allí para forzar una entrada en la guerra. Francia...
mo mediadores. Así que sig... amerie se es... de la violencia...
entró en Pennsylvania...
norte de Washington... tus del Norte...
enzaron una tre... ca... para forzar...
idad llamada Gettysburg... las avanzadas...
a chancal

de una batalla que nadie había p... epa... Una batalla en que ninguno d...
ejércitos estaba muy seguro con qué fuer... enfrentaba a con qu...
riana. Una batalla que enfrent... (X) snidad...
de Lee conta 100.000 hombres a ordenes... Y el resultado histor...
fue que de nuevo Lee go... nós que recib... a meros día...
la conservó la m... liva pero al a... no quedaba...
mucho de ejército de Lee y tuvo que desist... Antietam...
máximo le considerado se leaó a abandon... brida a...
omandante de la Unión que no se atrevía a con...
arse al Sur a Virginia y no pudo v...
de la guerra

la dificultad y la perso-
nalidad del oponente
computarizado.

Y luego nos quedan las
opciones multi jugador.
Para no variar se pue-
den utilizar vía Direct
Play, una red PX Inter-
net, un módem o una
conexión en serie entre
dos ordenadores. Como
era de esperar se pue-
den entrenar un bando
u otro, con el afañ
de que cualquier
número de jugadores

pueden manejar un
bando a la vez, e
impartir órdenes a todas
las unidades.

REALIZACIÓN

Casi no queda sitio
pero os tenemos que
contar que los gráficos y
el sonido son magnífi-
cos. Tus hombres están
bellamente dibujados y
animados. La represen-
tación del terreno es
colorista y a veces
se entremezcla con la

acción. Los toques de
corneta y las órdenes
dados de viva voz a tus
hombres son de los más
atmosféricos. Así que en
además de la realización
técnica no hay nada
que objetar y sí mucho
que admirar.

**Entre los efectos
sonoros cabe
destacar las
cornetas y las
órdenes dadas
de viva voz**

Pero lo verdaderamente
importante es el resulta-
do global. Gettysburg
es un juego increíble-
mente dinámico, nunca
aburrido. Y esto se com-
bina con la existencia
de diferentes veloci-
dades de juego, e incluso
una pausa, que no pri-
van de profundidad tá-
ctica a la acción. La mez-
cla es un exposi-
ción de adicción y
riqueza histórica que
fascinará hasta a los
menos remotamente in-
teresados en el tema.

Y lo peor es que aún
nos queda un año para



ver a seguir e pod-
ción de Sid Meier Año
Centauri. Pero ten endo

Gettysburg!, no creo
que se nos haga larga
a espera. ♦

CARACTERÍSTICAS

SISTEMA RECOMENDADO ▶ PIII 16 Mb CD-ROM

MULTIPLAYER ▶ No

VEREDICTO

GRÁFICO ▶ 85%

JUGABILIDAD ▶ 95%

TOTAL

ESTRATEGIA EXCEPCIONAL

Gettysburg! por dentro

A LA CARGA!!!!

En este juego Flanco no es un viejo (y muerto) dictador y los Napoleones no son unos viejos (y muertos) generales. Si quieres saber de que estamos hablando sigue leyendo, pero procura hacerte con una copia del programa primero.

La profundidad táctica de este juego es sorprendente. Como todos los grandes juegos, éste está constituido por tres o cuatro elementos básicos, pero el resultado es complejo. Es una suerte que el manual sea tan completo como el juego, que sino hay algunas cosas que podrían pasar desapercibidas. Aparte de que la traducción en algunos momentos apesga, el grueso toma contiene todo lo que debes saber para empezar a practicar tus dotes de general. Si eres un poco vago te alegrará saber que te hemos ahorrado gran parte del trabajo y en estas páginas puedes encontrar algunas de las cosas más importantes que debes conocer como algunos conceptos tácticos útiles.

TÁCTICAS

La ventaja que se consigue en las batallas es la de ver desde una perspectiva única las batallas históricas. Las batallas de Gettysburg se ven desde una perspectiva única, la de un jugador que puede ser cualquiera.



de los bandos. Así, los jugadores se enfrentan en una batalla de flanco. Warcraft 2. O busca amigos y deja esto a los ordenadores) no te

Las batallas están muy equilibradas y los escenarios pueden ser conquistados por ambos bandos

La táctica principal, la más utilizada históricamente con

siste en atacar desde dos direcciones a un enemigo: una de frente para mantenerlo inmovilizado, y otra desde un lado (flanco) o retaguardia. Un regimiento atrapado en una situación de flanco generalmente debe huir o ser masacrado. Como la mejor manera de evitar ser flanqueado consiste en no dejar esquinas a las armas en la formación de tus tropas, los generales inteligentes tratarán de mantener a sus regimientos unos junto a otros formando una línea continua que abarque todo el frente. Una vez que la línea se rompe y los regimientos de un flanco se ven obligados a retroceder, el ejército flanqueado tiene que replegarse y reagruparse.

DESARROLLADOR

IDEA

GÉNERO

106.495 Ptas.



AUTOR: JUAN DEMIGUEL



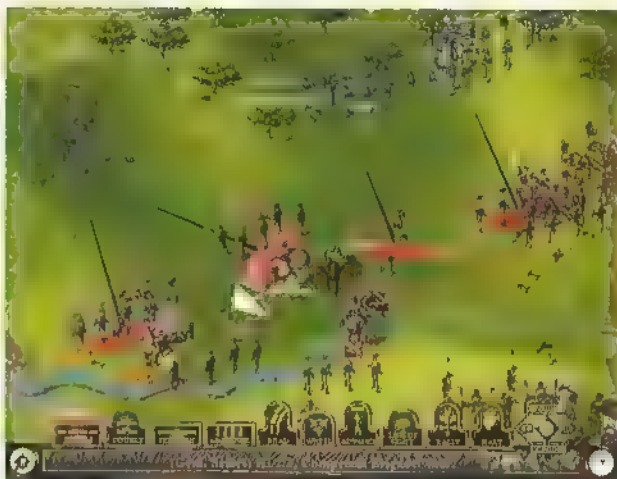
INFANTERIA

parse antes de seguir la batalla. Tiempo que el ejército flanqueador puede ocupar tomando las posiciones que el ejército enemigo...

Para conseguir llevar a cabo esta manobra es fundamental detener al enemigo en uno de los extremos y luego conseguir superioridad allí. Date cuenta que la

superioridad numérica no es lo más importante. Los dos regimientos pequeños, descansa dos, se enfrentan a ella. El ejército flanqueador y derrotar a un regimiento mucho mayor en número. Lo mismo se aplica a las brigadas. A veces es útil suavizar al flanco objetivo con artillería antes de intentar la manobra.





bra. También es muy útil crear una distracción en algún otro lugar de la batalla para que el enemigo entrelenga a sus tropas de reserva allí.

LA MORAL

La moral es lo que mantiene a tus hombres en el frente y evita que huyan despavoridos ante el sonido de los primeros disparos. Existen multitud de factores que influyen en la moral de un regimiento: la experiencia en combate, la presencia de regimientos amigos en los flancos y retaguardia, la presencia de los mandos, la protección ofrecida por el terreno. Todas estas cosas son elementos que influyen positivamente sobre la moral. Según los regimientos vayan sufriendo bajas y se vayan cansando, su moral, representada como un conjunto de bloques en la parte baja de la pantalla, irá reduciéndose de rojo. Si el estrés de batalla (como se denomina a esta pérdida de moral) crece demasiado deprisa o la barra de moral

se agota, el regimiento en cuestión huirá del frente de batalla y no responderá a tus órdenes hasta que haya sido reagrupado.

La moral mantiene a tus hombres en el frente y evita que huyan ante los primeros disparos.

La experiencia demostrará que existe una estrecha relación entre la conservación de una línea ordenada de regimientos y la moral de éstos. Una línea fuerte en la que cada regimiento se siente parte de todo, aguantará mucho tiempo el fuego enemigo. Si puedes formar una línea de infantería en un terreno cubierto como los bosques, el enemigo lo tendrá muy difícil para hacerte salir. Recuerda que un regimiento que dispara desde las alturas a otro situado más abajo inflige muchas más bajas y, por ende, destruye la moral enemiga mucho más rápido.

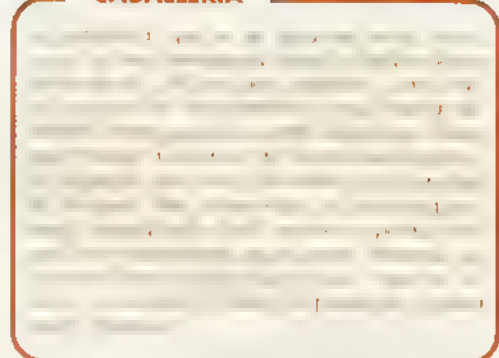
de lo normal. La distribución de los mandos en el campo de batalla también es fundamental: sitúa a los generales de brigada al lado de los regimientos de su brigada, y utiliza a los oficiales superiores para reforzar la moral de las tropas sometidas o especial, casi go, para reagrupar a las tropas que huyan.

ÓRDENES ESPECIALES

Resistir y cargar son dos órdenes especiales que puedes dar a las tropas, pero sólo cuando están mandados por su general de brigada u oficial superior. Las tropas que resisten aguantarán su posición mucho más tiempo, pero sufrirán el doble de bajas. Debes utilizarlo cuando necesites tiempo desesperadamente para llevar refuerzos a la posición defendida. Si se trata de una posición que vas a tener que abandonar de todos modos, no utilices esta orden.

La carga es lo que parece, mandar a tus

CABALLERÍA



hombres para que expulsen al enemigo de una posición o golpes de nuevo los hombres que cargan sufrirán más bajas de lo normal, y aumentará mucho su

estrés de batalla. Pero a veces, es imprescindible para tomar puntos estratégicos con rapidez o para desmoronar un flanco que ya ha sido castigado.

ARTILLERÍA

La artillería es enormemente útil si consigues colocarla adecuadamente. No es el arma devastadora que todos creen y, más bien, sirve de apoyo a los avances de la infantería, cansando a las tropas enemigas antes de un avance. Existen dos tipos de cañones, los rifles y los napoleones. Los primeros son más efectivos que los segundos desde larga distancia, pero a cortas distancias los napoleones pueden utilizar un tipo de munición (el bote) devastadora entre la infantería enemiga. Esto significa que debes acercar tu artillería lo más que puedas al enemigo, pero sin exponerla al peligro, pues es derrotada muy fácilmente por las tropas enemigas en combate cuerpo a cuerpo.



TOTAL

PC
CD
rom

GAMES

TOTAL ARCADE

TOTAL SPORTS

¿Te consideras el mejor jugador de la historia? Este pack es un regalo para ti. Contiene ocho de los mejores juegos de todos los géneros existentes: arcade, aventura, deportivo, simulador... Disfruta conduciendo deportivos "último modelo" o explora una selva misteriosa. Juega tu partido de tenis de los domingos con el ordenador o participa en la liga de fútbol más divertida. No lo dudes un momento, e instala estos juegos en tu ordenador. El disco duro te lo agradecerá para siempre.

Cuando tengas instalados los juegos en tu ordenador no podrás dejar de jugar con ellos. Esta es la mejor recopilación que te puedes llevar a casa para disfrutar de géneros tan consagrados como el de plataformas o el arcade. La variedad y la calidad han sido las normas para poder crear este superpack que levantará pasiones entre todos los fanáticos de los juegos de ordenador. Si consideras la relación coste/calidad no lo dudes más y consigue este maravilloso pack.

POR SÓLO

2995

Digital
Dreams
multimedia

DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA
C/ Alfonso Gómez, 42 Nave 1-1-2
MADRID 28037
España (Spain)

Tfno : (91) 304 06 22
Fax : (91) 304 17 97



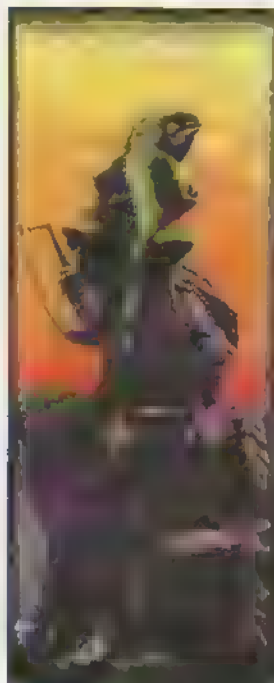
ZONA 3D



AUTOR: DAVID PARAJE

Cazando moscas con escopeta

TUROK



Acclaim se supera a sí mismo una vez más y traslada el hit de Nintendo 64, Turok: Dinosaur Hunter, al PC. Para esto no ha tenido otra posibilidad que incluir como requisito indispensable la aceleración 3D por hardware (ya sea chips 3Dfx, Rendition, Verité o Direct3D). La utilización de las tarjetas aceleradoras a la hora de desarrollar grandes juegos es un éxito y si no estáis de acuerdo sólo tenéis que ver este maravilloso juego. Turok prometía mucho y ha cumplido su palabra con éxito.

con sus mapas bien caros pretende hacerse con el Chronoscepter una vez más a la mano con poderes sobernaturales y mágicos que pretende eliminar todos los niveles de la vida y la civilización perdida. Nuestra misión será recuperar el Chronoscepter y, al mismo tiempo, evitar la proliferación de los malos planes de Campaign. Esta historia está basada en los cómics comerciales de Acclaim que llevan el mismo nombre que el juego Turok.

GRÁFICAMENTE

Como cabía esperar la combinación de las tecnologías actuales y Turok son una mezcla estupenda. Los efectos especiales, tanto de vídeo como de audio, harán un tanto escéptico a los seguidores que tanto esperar al Quake 2. Turok es la única publicación tanto fanal como a sus espa-



das, viene a traer a nuestras pantallas hechos reales que otros de momento sólo prometen. Estos hechos son, a modo de ejemplo, efectos de vortex en movimiento, el efecto de agujeros espaciales visto en PC hasta la fecha y deslumbrantes exposiciones. Desde la espectacular intro al juego real hasta los escenarios y enemigos realizados en polígonos tridimensionales, nada de juego tiene desperdicio. El uso de las tarjetas actuales de los enemigos de Turok, de los efectos de juego real y de suer-

gen en el terreno hostil donde tanto humanos como dinosaurios e insectos gigantes intentarán evitar que cumplas tu objetivo.

El sonido no nos va a defraudar en absoluto. El sonido ambiente es excelente y nos mete en acción instantáneamente. Al igual que los sonidos de ambiente están muy bien logrados, cada uno de los sonidos que emiten nuestros enemigos son también increíbles. Ver cómo arrancamos la cabeza o reventamos a nuestros enemigos mientras chillan y se mueven como a una que lleva el diablo, es algo muy impresionante. Cada una de las armas posee un sonido y unos efectos diferentes, e incluso el eco que se puede oír es muy bueno.

Debido a la cantidad de características efectos y demás el equipo mínimo que necesitaremos para disfrutar de Turok es un P100 con 16 megas de Ram y por supuesto, una tarjeta gráfica por lo menos más recomendable un P133 con 32 MB y la ya mencionada tarjeta aceleradora.

LA CAZA DEL DINOSAURIO

Como en la mayoría de los videojuegos actuales el desarrollo de las aventuras de arma no tiene sentido, tampoco en Turok. El juego se desarrolla a través de grandes áreas y se abren distintas zonas a medida que avanzamos, aunque, en realidad, nos dedicamos a ir abriendo más zonas del



PERDIDOS

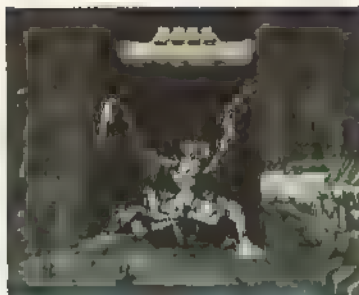
Si realmente te encuentras más perdido que al principio en un gran prueba a encontrar estos trucos los encontrarás en el menú principal bajo la opción Enter Cheat.

- THSSKSC1 modo dios
- CNGTSMNGTS todas las armas
- BLSRPFND a mas armamentos
- FRTHSTHTTRESCH todas las armas
- RBNSMTH big heads invencible todas las armas
- SNFFPR mucho dinero
- DLKTDR modo w refracta
- THBST gofita
- FDTHMGS créditos

mismo nivel. En las atre-
vientes a esas veces a e-
ros demora a nacer
había acaes baso el
aquí repando por e-
daderas y jugándonos la
piel satando de piar en
piar, con el respando
rojizo emitido por la lava
que nos acerca a final
de precipicio. El castro
por lo de vista es muy
bueno, así, gracias a la
sensación del movimien-
to de la cabeza de Tumi
podremos ver cada un
que pasa a nuestro alre-
dedor (incluso lo que hay
a nuestros pies, que nos
será muy útil a la hora
de realizar los saltos).



Nuestro entorno está vivo o que significa que además de enemigos hay monjes (religiosos). Mencioné la primera vez que los vea como religiosos nosotros, pero es debido a que yo soy religioso, lo que da a ser una visión de estar realmente



en el mundo, no en un
simple recuerdo equi-
vocado para la lucha

Para calzar bien nuestros zapatos es como bien cargados de armas. Desde el simple pero



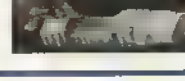
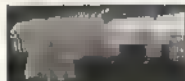
decoy para hasta
las flechas explosivas
un lanzagranadas, un
cuadruplo y otros es
e incluso un cañón de
fusión atómica forman
parte de las calce
armas que están a

nuestra disposición con
forme avanzamos, ve
cuadro de a mas. Ace
más en cho, cremas
escudos y otros obje
que nos daran podere
mágic s dura e los
seguros ♦



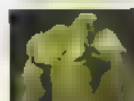
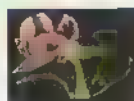
ALMAS

- **Cuchillo No hay nada mejor cuando a artillería falta** Si estas falta de munición, cédete a las bayonetas
- **Arco** Un sofisticadísimo arco que dispara a alta velocidad. Suele ser la mejor forma de combatir
- **Pistola** La pequeña semiautomatica que usamos cuando empezamos en el mundo de la guerra
- **Rifle de Asalto** El arma perfecta para el combate urbano muy buena para el combate a mediana y larga distancia
- **Shot Gun** Muy buena para el combate cercano, muy efectiva para el combate en interiores
- **Almohada** El arma perfecta para el combate en interiores
- **Arma de Plasma** El arma perfecta para el combate en exteriores, dispara a una gran velocidad y puede destruir a un gran area y puede destruir a los tanques. Tenemos explosivos nucleares
- **Puñal** Un arma de disparo rápido. Dispara un increíble rayo de plasma que no dejará nada en pie. Muy utilizado a mediana y larga distancia
- **Mi Gun** Es el arma perfecta para el combate en interiores, es engañosa, eso de mín es por decir algo. Es una de las armas más poderosas que puedes encontrar
- **Sien Weapon** Robada a los alienígenas, es una arma super poderosa. Utiliza células de energía. Su impacto inicial parece normal pero su siguiente explosión hace grandes explosiones
- **Quad Rocket** El arma perfecta para el combate a larga distancia
- **Acelerador de Partículas** Dispara ráfagas de partículas de alto contenido energético. Rompe a los enemigos en los peores momentos
- **Fusion Cannon** Qué decir de lo que seguramente es el arma más poderosa de todas. Pruebala tú mismo y cuéntenos que te parece



ENEMIGOS

- **Plantas asesinas.** Estas plantas te matan en tu huerto y en tu jardín. Gracias al Señor, Muerden y disparan, así que no te acerques.
- **Los robots.** Parecidos a los humanos, se echarán encima de ti. Son lentos pero feroces. Armados con armas que disparan rayos eléctricos.
- **Los Y.** Y no son los de la película, o sí. Mucho grito pero poco cerebro. Armados con el Rifle Pulse pueden hacernos más daño que el que nos gustaría.
- **Cyborgs.** La tropa de élite enemiga. Armados hasta los dientes con flechas y escopetas automáticas. No tienen ningún aspecto humano, sino metálico.
- **Demon Lord.** Son los líderes de los antiguos clanes guerreros; estos enemigos místicos comandarán con poderosos hechizos. Capaces de teleportarse al área de batalla.
- **Liceratops.** Los Liceratops son poderosos con cuernos que perforan la tierra, a donde mucho te irás. Avenire mucho a ellos y te aplastarán como a un gusano.
- **Raptors.** Veloces asesinos inteligentes. Los dinosaurios más rápidos de todos. Hay varias razas y mutaciones, a las más te irás. Son una neza a gente a la que les hace más peligrosos.
- **Trinde.** Mejor no te acerques a ellos y si puedes escapa, pues son muy difíciles de matar. Gritarán, llorarán y de searás no haber empezado a jugar a Turok.





- makemefuf = Salud
- masterblaster = Galt powerup
- lw standshoul = Twister powerup
- b ggrenade = Homing sn per grenade

$\sqrt{A \wedge B, \Gamma, \Delta}$
 $\Gamma, \Delta, A \wedge B$
 $\Gamma, \Delta, A \vee B$
 $\Gamma, \Delta, A \wedge B$
 $\Gamma, \Delta, A \vee B$
 $\Gamma, \Delta, A \wedge B$
 $\Gamma, \Delta, A \vee B$
 $\Gamma, \Delta, A \wedge B$
 $\Gamma, \Delta, A \vee B$

TRUCOS



RETRO Te da una vista

[F9] Te muestra un mapa me

DROLL: Conseguirás 500 000 \$
DRAW: Conseguirás 1.000 \$
DROP: Perderás 10 puntos
DRIVES: Obtendrás 10 puntos

Dentro de la punta
como te
death entonces
punta

JUEGOS ON-LINE

ZON@
Internet

AUTOR: DAVID PARAJE

Supongamos que existe una persona en el mundo a la que no le gustan los juegos de ordenador pero tiene una pareja, o un amigo, a la que le apasionan; seguro que estas fechas deben ser de auténtica pesadilla, ¿o no es cierto? Yo mismo no soy capaz de decidirme a cuál juego jugar, estrategia, simuladores de aviones, simuladores de coches, arcades 3D, etc. Para todos aquellos que estén en mi misma situación, no saben a qué juego jugar, o para los que tengan un allegado forofa de los juegos plantearos lo siguiente. ¿Nos echamos unas manos de mus?

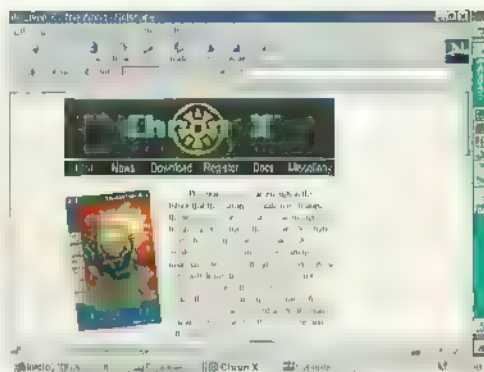
Si eres a) de los nuestros, de los que no saben qué hacer ya, o b) te dan la piasia demasiado con los juegos, seguro que en un principio la idea de jugar al mus (o a muchas otros juegos) no te apasiona. Cuéntale a la otra persona que es en Internet, que competirás con gente de otros países, que podrás conocer mucha gente.

Ultimamente, a la mayoría de los juegos se puede jugar en Internet, que si un vuelo con milifos más, que si un Quake con otros cientos, bla, bla, bla, y ¡

co a poco se hace más aburrido que "Cinco horas con Mario", de Miguel de Bes. Eso un rollo más tarde o más temprano. Para suplir estas pequeñas debilidades humanas existen en Internet diversos juegos tan sencillos como a escoba e mus, e tetris o tan complejos como el cubo de Rubik. Puzzles, póker, matamarcianos y muchas más que poco a poco pasaremos a explicar. No creas que no te va a gustar. Hazle el truco a tu jefe y di que estás buscando cómo utilizar las oncas de rano para

fomentar el crecimiento de la bolsa en Tokio y échale unas partidas a juego que prefiero.

Tenemos algunas páginas especiales en donde podemos encontrar gran cantidad de juegos On-Line. En algunas direcciones podremos encontrarlos con los juegos. Hearts (1-4) Spades (4) Bridge (4) Póker (3-12) Go (2) Backgammon (2) Char (2-8) Blox (1-4) Euchre (4) Xacks (2) Checkers (2) Chess (1-2) Reversi (2) Hex (2) Freecell (1-5) Wordweb (1-8) Entre corcheles

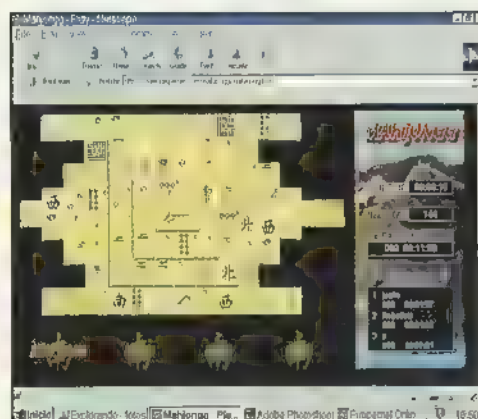
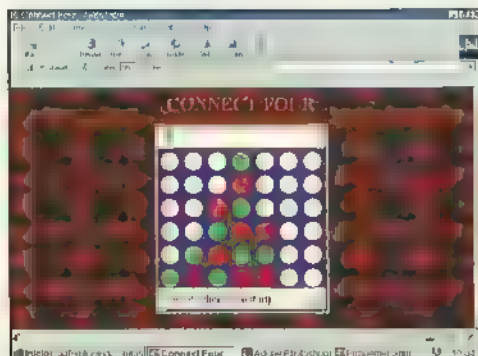


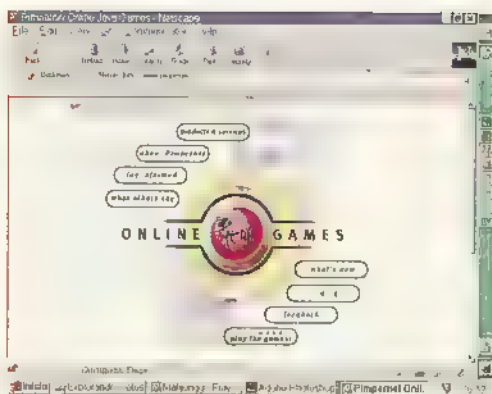
aparecen el número máximo de jugadores para cada juego. No todos son conocidos pero si perdemos un poco de tiempo probando os seguro que nos gustan.

Otra estupenda página de juegos a encontrarlos en <http://www.worldvillage.com/online/games.htm>. En esta página de juegos encontramos los siguientes: Trivial, Hound TuneMo

ALGUNOS JUEGOS EN INTERNET

MUS. El juego más famoso
CEBLOCK. Haz que tu pingu encuentre las monedas
3D-BLOCK. Guía al Pingu no por escenarios en 3-D
CRYPTOUT. Juega gráficos geniales en este juego tipo Arkanoid
FRED DOOM. El nombre lo dice todo
FROGSKEEP. Un tiro al blanco muy especial
VWARP. Un matamarcianos fenomenal
BATALA DE TETRIS. Juega con un amigo a este fabuloso juego
WEBTRIS. Un Tetris Muy bueno
NETRIS DELUXE. Otro tetris sólo para Netscape 3.0
MANIAC MAZE. Intenta salir de este laberinto Irá mencionada
POKER. Apuesta tu dinero
MISSILE COMADER. Desruye los misiles antes de que acaben con la ciudad
YATZEE. En retenido juego de cartas
CUBO DE RUBIK. Sin comentarios
HOMERS. Pon las cabezas de Homer Simpson de forma correcta
BART. Descubre el personaje de los Simpson escondido
PUZZLE. Recompón las piezas de este puzzle
MEMORY. Intenta encontrar dónde se esconden las parejas
CONSTRUYE UN MONSTRUO. Juego infantil
RASTEROIDS. Juego de Asteroides con buenos gráficos
REVERSI. Consigue el máximo número de fichas de tu color
HOSTSHOTS. Juego espacial Multijugador
SNAKE. Intenta atrapar a la serpiente contraria
MASTERMIND. Ejercita tu memoria
ASTEROIDS. Acaba con los asteroides
CONECTA 4. Coloca cuatro fichas en línea
BLOQUES. Un interesante Tetris
FUNTRIS. Otro tetris con muchas niveles y opciones
LA ESCOBA. Magnífico juego de cartas
PIZARRA. Una pizarra multiusuario
BUSCAMINAS. El famoso Buscaminas de Windows

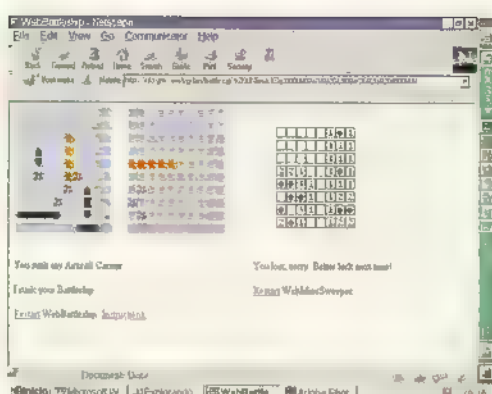




nial, MAN C MAZE!, The MYST Trivia Challenge, Web Jolt, Missile Command I, King's Corners, GHOST, Mozart's Musical Dice, DOTS, Trivial Bitz. Págnalo buena donde las haya pues

además de jugar, podemos ganar grandes premios

Outra página que devemos visitar obrigatoriamente será a webcada em <http://www.pimper.com.br>



nel.com/games.html. Online Game nos ofrece algunos juegos como, Casino Games, el tradicional póker de Las Vegas o Atlantic City, Twinning, combinar parejas. Descarga famosa.

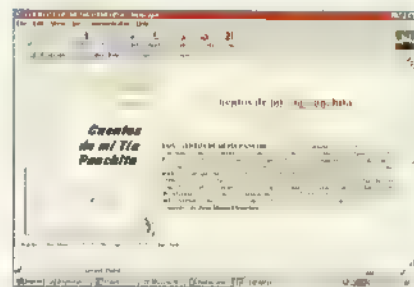
juego de dados, Safe-breaker, un estupendo puzzle, Sokoban, empuja las cajas a su destino; Crossword, crucigramas; Mah ongg el fabuloso juego de empujar fichas; hinas, hinas, Sonceta.

de Multiplayer!, tres y más tiros, Forinnarow, los cuatro en raya o el Supertris el popular tetris

Además de mi y una páginas con multitud de juegos online típicos, y decimos típicos porque son los cartos, el ajedrez, momomarcianos, etc, también hay otras tantas paginas con juegos de estrategia en tiempo real (y no Warcraft a Command & Conquer) Podremos vivir una aventura y pasar una buena tarde. A veces se hace un poco más lento pero resulta como cuando dejamos aquellos libros de "Vive tu propia aventura" is... es... de...

10 MINUTOS LOCOS EN INTERNET

Y así mi y una lotería Refranero plebeyo De todos los refranes, aquí se aglutinan los que deatan las cualidades más miserables del hombre sapiens en <http://www.arakis.es/~jugueton/plebeyo.htm> Mas humor Frases Lucas Machistas Variados "Es más excitante que una jobrosas de cine porno" en <http://www.servici.com/usi/diachuz/uma1.htm> Enemigos de la A enoj lejos de las leyes de los nombres, Insurrección, Mi poti a en mis zapatos, Avones plateados ¿Que tendrá que ver con tanto? A nosotras nos gusta, la página es <http://www.uco.es/~22alio/ultima.fila/enemigos.htm> Club Tiburones Rojos, Éste es el Tablero de la Tiburonomía Aquí se encuentran concentrados los diferentes puntos de vista de los seguidores de escuela en nie neli en <http://veracruz.infocel.com.mx/bbs-sharky/tablero/mens1.htm>



Bookmark

omo rojo) Aparte, y cambiando de tema un poco, también hay para los amantes de los juegos de cartas (no del mus lute y demás) como Magic y similares, hay algunas direcciones interesantes para ellos

Visita <http://www.chronx.com/chronx/index.html>, el cuartel general de ChronX. ChronX es una batalla para dos jugadores basada en el futuro en el cual cada jugador contra a un grupo de "mercenarios". El objetivo es

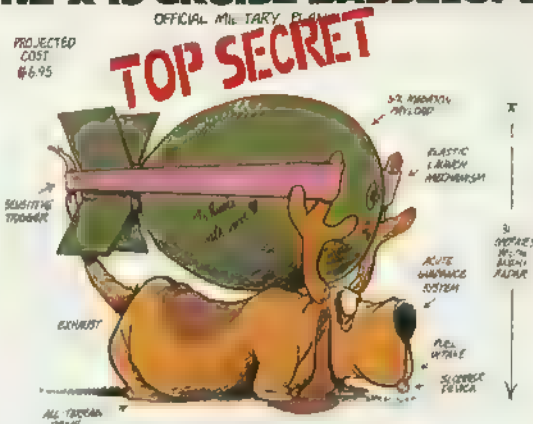
encontrar y destruir el cuartel general de tu enemigo antes de que lo haga el Con mas de 140 cartas virtuales para representar mercenarios, asesinos y demás interventores de las Naciones Unidas. Un juego rico en estrategia y acción.

SUSPECTS YA ESTA EN LA RED. Es gran juego de intriga para aquellos que se crean mejor que el señor Holmes (es que no se como se escribe Sherlock). En Suspects encontrarás un argumento lleno de asesina-

tos que tendrás que resolver haciendo tus propias investigaciones por toda la ciudad donde suceden. Además de ser un nuevo reto para las mentes y en on-line, también es una oportunidad de vivir una narración interactiva donde hablarás con los personajes, te secuestrarán, entrarás

en casas ajenas o te tatuarán una oreja. Encuéntralo en <http://www.teknoland.es/suspects/>. Hasta luego, lucass!

THE X-15 CRUISE BASSELOPE



VARIOS

http://www.ctv.es/USERS/lbo/cuen/loscuen.htm	Cuentos
http://www.usc.es/~conia/espejo/Gente.html	Chistes var os
http://www.usc.es/~conia/espejo/Lenguaje.html	Chistes Lengua e
http://www.usc.es/~conia/espejo/chistes_082_verdes	Chistes verdes
http://persona.redesib.es/chiqui/Flas1.htm	Frases Filósofos
http://www.patito.es/aiojo/ovs/ovs0.htm	Tonterías
http://www.arraakis.es/~uguelon/plebeyo.htm	Relfronero
http://www.sercotel.com/~usr/chechu/humor.htm	Mas tonterías
http://www.uco.es/~i22allaj/jlmo/fila/enemigos.html	El ultimo
http://veracruz.infosel.com.mx/bbs-sharky/tablero/mens1.htm	Tiburones 2
http://www2.infotelecom.es/~pedro/Chiqui/frases.html	Frases de Lucas
http://www.geocities.com/Colosseum/Field/4117/frases.html	Frases para pensar
http://www.ctv.es/USERS/kaos/chistes.htm	Chistes
http://www.arraakis.es/~monedero/celtas/cuenta.htm	Celtas Cortos
http://www.ctv.es/USERS/sukarra/misc.htm	Miscutanea
http://www.arraakis.es/~moltr/murphy.htm	Leyes de MURPHY
http://www.geocities.com/SiliconValley/Lakes/4563/chistes.htm	Chistes
http://www.laxihispano.com/laxiesp/humor/hmuer.htm	Chistes sobre mujeres

ON-LINE

http://www.classcgames.com/	ClassicGames.com
http://www.worldvillage.com/online/games.htm	Juegos On line
http://www.pmpetrol.com/games.html	Online Game
http://www.chronx.com/chronx/index.html	ChronX
http://www.teknoland.es/suspects/	Suspects
http://www.panicosnacks.com/corpo/juegos.htm	Juegos Online
http://www.geocities.com/TimesSquare/6493/	PC Juegos Online
http://raonet.vnet.e/RARONET/juegos.htm	Juegos On line
http://194.224.78.3/juegos/	Juegos On line
http://www.ccuimes.com.ar/links_edu/juegos.htm	Juegos On line
http://www.pwdesigners.net/paradise/games/online/games.htm	Games On line
http://www.redesto.es/personal/jordpm/indexnf.htm	Juegos On line
http://www.yellow.com.mx/cg-bin/yelow/espanol/Entretencion/juguetes_y_juegos/e	Juguetes y Juegos

PA COMER

http://www.quezainet.com/quezainet/recetas/pavorelleno.htm	Pavo relleno
http://www.malorca-topline.com/es/nse/dnse/rezepte/re00036.htm	Pierna de cordero relleno
http://mex.co.udg.mx/cocna/antoas/quesorelleno.htm	Queso relleno
http://mia.oc.net/edina/fedex/chocola2.htm	Chocolate relleno
http://www.mex.codesconocido.com.mx/comda/2138c.htm	Flete relleno
http://www.miamigate.com/dfrica/recetas/muchachorelleno.htm	Muchacha relleno
http://www.quezainet.com/queza.net/recetas/pavorelleno.htm	Pavo Relleno
http://www.eden.com/~carlos/recsalmon.htm	Salmón Relleno
http://csg.uwaterloo.ca/~dmg/recipes/mexico/spanish/node41.html	Chile ancho relleno
http://csg.uwaterloo.ca/~dmg/recipes/mexico/spanish/node60.html	Rece De Pavo Relleno
http://csg.uwaterloo.ca/~dmg/recipes/mexico/spanish/node72.html	Relleno De Huitacoche
http://www.santa.com.mx/boadad/recetas.htm	Recetas

AUTOR: JUAN DEMIGUEL

La Taberna del Elfo tambaleante

RESACA DE INVIERNO

Muchos salieron de compras y pocos encontraron algo que mereciera la pena comprar. La maldición de la Navidad del consumismo de Nuestra Señora del Corte Inglés no nos afecta a nosotros, los visitantes de la taberna. Más que nada porque poco hay donde elegir.

Por fin llegó el *Lands of Lore II* (echad un vistazo en la sección Juegos y Jurado) y resultó, como todos esperábamos, un excelente programa. Y resultó también, como todos nos temíamos, un poco *light*. No tanto que sea demasiado fácil, que no lo es, como que de a poco espacio para el desarrollo de una aventura realmente roera (toma chorra da de palabra ¿conoces alguna me or?).

De hecho, si nos fijamos bien, hay pocos juegos de rol estricto en el mercado. El último que me viene a la cabeza es el *Sombra sobre Riva* pero ahí la complejidad estaba sobrepuesta y se le sacaba muy poco partido. Generar un personaje es una aventura.

El caso es que pocos productos nos están dejando cancha para sentirnos al mundo de destino de nadie. No es un problema de calidad, sino de variedad: pocos personajes, pocas clases aventureras, poca flexibilidad en el combate. Eso sí, gracias historias, gráficos y ambientaciones.

MERCADO

Supongo que el problema es que la oferta la



determina la demanda y que a la demanda la gobierna el mercado. Y el mercado somos nosotros. ¿Nos pasa algo? ¿Es que no hay gente ahí fuera que disfrutara con los antiguos juegos AD&D por SS?, ¿o con el *Wizardry VII*?

Sí, sí la hay. Un montón de gente. Pero aunque tanto los gastos de producción de un juego como el mercado potencial para vender ese juego han aumentado una barbaridad nosotros, los fans de RPG duro, no somos muchísimos más que antes. Dicho de otro modo, siempre hemos sido minoría y siempre lo seremos. Las compañías productoras tienen dos opciones: o ignoran este segmento del mercado o se arriesgan con un producto que probablemente no les sea muy rentable, o se dedican a crear mezclas híbridas para atraer a este y otros grupos de consumidores con gustos pareci-

dos. Más o menos se dedican a la primera o a la tercera alternativa.

Los hechos son los hechos: hay millones de personas comprando *Quake* frente a una que se ha comprado el *Sombra sobre Riva*. Hay géneros mucho más populares que el RPG de deportes arcade 3D: estrategia en tiempo real. Incluso las aventuras son mucho más populares (y rentables) que los RPG.

¡PORFAI!

No todo es tan malo. Después de todo, juegos como el *LOLI* nos hacen divasión y aventura para rato, con un

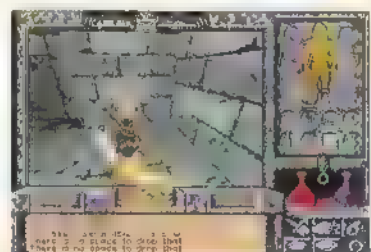
- LAS DIEZ AVENTURAS
MÁS GLORIOSAS DE LA HISTORIA**
- Ultima Underworld II : Laberynth of Worlds*
 - Ultima VII : La Puerta Negra*
 - Eye of the Beholder II*
 - Darksun : Shattered Lands*
 - La Sombra sobre Riva*
 - Lands of Lore II : Guardianes del Destino*
 - Wizardry VII : Crusaders of the Dark Sarvant*
 - Ultima Underworld : The Stigyan Abissm*
 - Betrayal at Krondor*
 - Deeper Trouble*

poco de puzzles por aquí y un poco de combate por allá. Y con un poco de suerte el *Ultima IX* nos dará un personaje interesante (y desarrollable) para jugar. Y lo mejor de lo mejor lo podéis encontrar en la página siguiente.

poco, echad un vistazo al primer contacto de *Badur's Gate*. La nueva licencia de TSR parece que empieza a dar sus primeros frutos.



Por cierto, aunque todavía hemos visto muy





Únicamente superada en numerales romanos por la serie Ultima. Wizardry está a punto de volver a nuestras pantallas. Tras el Bane of the Cosmic Forge y el Crusaders of the Dark Savant, viene ahora este Wizardry 8, más adictivo que el crack, más divertido que el sexo y más complicado que el Salamanca ganando la Liga.



Han pasado muchos años desde la última aparición de esta saga producida por Sir-Tech y ya se nos hacía largo. Aunque para nosotros era a muchos de los creadores de los anteriores títulos de la serie ya han abandonado a la desafortunada todavía que don fans más que suficientes para mantener al universo de Wizardry vivo.

En Wizardry 8 el mal es más poderoso que nunca, la Asira Dominante al final del Wizardry VI, un artefacto terrible, capaz de crear vida y destruir galaxias. Naturalmente no vamos a dejar que el Dark Savant lo utilice para sus planes oscuros. Además, se nos da la oportunidad de diseñar, así que iremos a dar el golpe final. Esto es a gran escala, rasga la piel.

Este nivel de fuerza para cada hechizo. En otras palabras, no es más difícil de usar que el anterior.

Lo que es más importante es que, si las cosas cambian demasiado, el sistema de combate intuitivo. Además, se nos da la oportunidad de mucho más.

En cada turno de combate instruyes a los hombres acerca de lo que deben hacer. Luego, según la iniciativa va dictando quién actúa, si uno de los hombres o el enemigo.

En cada turno de combate instruyes a los hombres acerca de lo que deben hacer. Luego, según la iniciativa va dictando quién actúa, si uno de los hombres o el enemigo.

La aceleradora 3D será imprescindible. ¿Os lo imagináis? ¿Wizardry 3D? Por lo visto han cambiado colinas y todo tipo de terreno y edificios. Incluso la exploración bajo el agua. Los mapas pueden ser más grandes aunque todavía es pronto para estar seguro de nada.

AL FINAL

Es demasiado pronto para llegar a ninguna conclusión. Por una parte, si se respeta el sistema básico Wizardry en el resultado final por fin vamos a tener un verdadero RPG entre las manos. Por otra parte, puede que el juego resulte un poco demasiado duro para gente más normal.

EVOLUCIÓN

En Wizardry 8 se han añadido siete u ocho estadísticas vitales y unas 40 o 50 habilidades distintas para cada personaje. Además de cinco esferas distintas de magia, cada una con un porrón de hechizos y

Wizardry 8 es la evolución de una de las sagas más emblemáticas del rol

En otro plano se conserva el sistema de combate por fases de las anteriores apariciones de la serie. Resumiendo el sistema por fases consiste en que, al comienzo de

cada grupo de personajes en Wizardry 8 se nos podrán unir otros dos personajes no-jugadores (PNJ) para acompañarnos en nuestras aventuras.

CAMBIO DE LOOK

La verdadera sorpresa viene de la animación de Sir-Tech de que, para poder jugar al Wizardry 8 una tarjeta gráfica

Previsto para ser lanzado finales de 1998 Wizardry 8 se desarrolla en los últimos días de la serie. En Wizardry VII, Crusaders of the Dark Savant, la persecución del Dark Savant te lleva a los que no se acuerden (muchos



A quién le importan los hexágonos...

ZONA ESTRATEGIA

CUARTEL GENERAL

AUTOR JUAN DEMIGUEL

Si tenemos que elegir cómo movernos, solemos preferir quedarnos sentados. Eso es porque somos unos vagos, pero ahí fuera las cosas no son tan fáciles. En los juegos de estrategia lo normal es que queramos mover a nuestros hombres a dónde nos dé la gana, y es una lástima que el ordenador no siempre esté de acuerdo.

Ya comeríamos en alguna ocasión que los juegos de estrategia son un tipo de simulación, aunque con sus particularidades. En el escenario de la acción los señadores se encuentran con las cuatro menciones las tres a menciones las tres (pecho, cintura y cadera) y el tiempo.

En cuanto a la simulación de tiempo ya discutimos que los dos tendencias son tiempo continuo (tiempo real) y tiempo a trozos (turnos), así que nos vamos a meter aquí más con eso. Por otra parte, la simulación del espacio físico nos lleva a la misma cuestión: espacio continuo o espacio parcelado.

HEXÁGONOS

A la hora de parcelar el espacio la idea más sencilla es cuadrarlo, o sea, dividirlo en casillas cuadradas. La cuadrícula tiene un par de ventajas que es muy sencillo de



ver y entender, y que muchas de las estructuras que queremos representar son rectangulares y pueden ser hechas a partir de cuadrados. Por esto una buena parte de los juegos de estrategia han elegido la cuadrícula como forma de representación del terreno, desde el *Sim City 2000*, pasando por el *C&C* y similares, y hasta el *X-COM: Apocalypse*.

así que muchas rutas sobre un terreno cuadrado parecen raras, además de limitar la posibilidad de encaramiento, o complicar los cálculos de distancias o rangos de alcance.

Espacio continuo o espacio parcelado. El problema viene con el movimiento

La solución a la cuadrícula en aquellos juegos que quieren una representación más realista y versátil a la hora de encarnar y moverse es el retículo hexagonal. Desde un hexágono podemos dirigirlo en seis direcciones de una manera más natural, y el cálculo de alcance y distancia son muy sencillos: se mide el camino en número de hexágonos. Esta es la alternativa por la que se optó en los primeros juegos de guerra (*wargames*) con lápiz y papel, y la que se ha mantenido hasta hoy en día en sus descendientes informáticos.

Y la verdad es que no se han intentado muchos cosas diferentes. En algunos tipos de juegos de estrategia, por ejem-

EN PRIMERA LÍNEA

X-COM: Apocalypse

Command & Conquer: Red Alert

Dungeon Keeper

Warlord III

Theme Hospital

Age of Empires

CIVILIZATION II

Master of Orion II

Settlers II

Sid Meier's Gettysburg

pio los de colonización espacial, la concepción del escenario es todavía más simplemente distinta, así que el tema en discusión no viene a cuento.

moverse libremente, en realidad lo hacen siguiendo una cuadrícula. Y se deslizan sobre ella como sobre raíles.

El problema es que el cálculo de distancias sobre un terreno continuo es bastante más complejo y mucho más lento que sobre una cuadrícula o sobre hexágonos. Tene- mos que esperar que los programadores empleen a no gastar cada megahertz de nuestro procesador en gráficos y sonido, y dejen unos pocos para calcular cosas. Quién sabe a lo mejor la nueva generación de juegos de estrategia está tras la esquina.

CONTINUIDAD

En cuanto al espacio continuo pocos esfuerzos por mencionar. Desde luego, lo mejor que hemos visto en mucho tiempo es el *Gettysburg*, donde podemos colocar a los ejércitos en líneas de posición arbitrarias. No estamos limitados a una invisible cuadrícula sobre el mapa. Sin embargo, el *C&C* y sus clones pese a intentar dar la sensación de que las unidades pueden

VIEJAS GLORIAS

CIVILIZATION

Master Of Orion

Warlord II

X-COM: Enemy Unknown

Sim City 2000

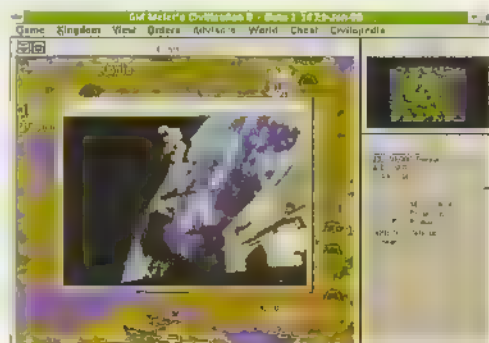
Populous II

Grandest Fleet

Railroad Tycoon

Master of Magic

Heroes of might & Magic



Esto es un alemán, un inglés, un ruso y un americano que se van a Europa. Y dice el alemán: ¿qué tal si invado Polonia? El resto es historia. Los españoles de por aquel entonces estaban más que entretenidos buscando comida, buscando rojos o siendo fusilados (si pertenecían al grupo de los rojos que tanto estaban siendo buscados) y no les dio tiempo a embrollarse en la Segunda Guerra Mundial.



Pero ahora es nuestra oportunidad de despachar la mayor guerra jamás librada, de la mano de este nuevo Panzer General II, que, como es fácil adivinar, es la continuación del Panzer General I. Hasta aquí la parte fácil. Para los más despistados de las masas populares que siguen de cerca estas páginas, el juego se trata de un wargame. Tiene hexágonos, tiene turnos y tiene reglas a carretadas.

En el juego podremos manejar a cuatro potencias: alemanes, rusos, ingleses y americanos. Cada uno de los bandos posee su propio arsenal de armas y, aunque existen muchas semejanzas entre armas del mismo tipo en distintos ejércitos, cada bando tiene un estilo peculiar de hacer la guerra. Los rusos prefieren pelear perdiendo millones de hombres, los

embrollarse ellos y salvar el mundo libre y democrático, excepto si hablamos de Vietnam que fue un empate.

Lo realmente importante es que el PGII se centra en la jugabilidad y no en el realismo, lo cual tiene sus pros y sus contras. Los usuarios casuales pueden aprender a jugar rápidamente, y no hace falta saber mucho sobre el escenario del conflicto para ser un general decente. Lo malo es que... bueno, no sé. No hay cosas demasiado malas.

LAS BATALLAS

El escenario del juego es la Segunda Guerra Mundial, desde su comienzo hasta su final. Esto se refleja en el juego variando las unidades a disposición de los generales según fueron introducidas en el frente.

Tenemos cinco campañas que representan cada una un buen trozo de la guerra: dos alemanas (1938 y 1942), una rusa (1942), una inglesa (1943) y una americana (1943). Además, podemos jugar a cada una de las batallas de las campañas como escenarios individuales, aunque se modifican ligeramente las reglas de

juego. Por último, disponemos de un generador de escenarios manual que, a partir de uno de los mapas existentes, nos permite construir nuestra propia batalla.

El escenario del juego es la Segunda Guerra Mundial, desde su comienzo hasta su final

Las opciones multijugador incluyen jugar mediante correo electrónico, a través de una red local y la conexión TCP/IP a Internet.

LA PRESENTACIÓN

Los gráficos y el look general de juego son excelentes. Cada una de nuestras unidades está animada con bastante esmero y, aunque sigan moviéndose de hexágono en hexágono, ahora lo hacen de una manera fluida y visualmente atractiva. También están animadas las acciones de disparar. El mapa, y todos los ejércitos, están visualizados de una perspectiva más o menos isométrica (o sea, más o menos 3D).

La música es algo monótona, pero muy buena. Es una lástima que sólo tengamos una partitura por bando. La alemana es excelente en todos los sen-

tidos. Los efectos sonoros, sin ser nada del otro mundo, cumplen con su papel.

NOVEDADES

La mecánica del juego es bastante semejante a la de su predecesor. Se han introducido algunas novedades. Por ejemplo ahora existen tres tipos de victoria: victoria brillante, victoria y victoria táctica. La primera (conseguida con un combate rápido y victorioso) nos concede un porrón de puntos de prestigio canjeables por unidades nuevas para nuestro ejército, así como el ocasional acceso a unidades prototipo. La segunda se trata de una victoria normal, y la tercera es, en muchos casos, igual que una derrota.

También se ha aumentado la protección que la artillería ofrece a nuestras tropas, se han añadido condiciones atmosféricas que influyen en el estado del campo de batalla y se ha modificado el sistema de vuelo de los aviones. Ahora no tendremos que repostarlos, y sólo nos tendremos que acercar al aeródromo para conseguir más munición o reforzar la unidad aérea.

RESULTADO

No nos entretendremos mucho aquí. El Panzer General I posee una gran masa de entusiastas seguidores, a los que seguro este Panzer General II va a gustar. Al resto de los jugadores también se lo tenemos que recomendar a poco que estén interesados en el género.



alemanes prefieren la guerra relámpago y las cámaras de gas, los ingleses suelen esperar a que lleguen los americanos y los americanos suelen esperar a que todo el mundo esté embrollado para luego



Todas las respuestas

A partir de este número queremos contestar todas vuestras cartas que, literalmente, nos han invadido. A diferencia de otras revistas, que desde antes que saliera a la calle su primer número ya "recibían" correo del lector, nosotros hemos esperado un tiempo para hacer selección de las mejores cartas, las más simpáticas y las más polémicas. Desde aquí intentaremos resolver todas vuestras dudas sobre los juegos, el desarrollo de los mismos así como recoger vuestras críticas, alabanzas y sugerencias. Muchas gracias y dadle caña a Correos.

P Quisiera daros un gran sobresaliente por la labor de Game Over que es genial. Tiene de todo: informa como debe ser, analiza todos los juegos más actuales del mercado y además de las "demos" del CD-ROM, se incluye un juego completo. Ahora quisiera daros algunas sugerencias y dos pequeñas cuestiones.

No estaría de más ampliar el número de páginas, pues se hace corta.

Realizar cada mes concursos.

Crear una mascota entre todos los lectores.

Crear un club de socios con carnet.

Y estas son mis preguntas: ¿Cuándo se prevé el lanzamiento de Windows 98?, ¿saldrá en el futuro una nueva aventura para PC de Indiana Jones?

Rubén Rubiralta
Huesca

R Gracias por tus sugerencias y ánimos. Aumentar el número de páginas es una de las premisas que están en estudio. Por otra parte, puedes comprobar que en cada número se incluye un concurso, así que tranquilo por ese aspecto. En cuanto a las demás cuestiones, todas ellas deberían tener el beneplácito de los lectores; si os animáis a crear una mascota entre todos o montar un club, pues esperamos vuestras cartas por tal motivo, y la maquinaria de GAME OVER se pondrá en marcha.

En cuanto a tus preguntas, seremos bastante breves. Microsoft pretende lanzar Windows 98 entre la primavera y verano de este año si todo va bien, pero seguro que no habrá que llamarlo Windows 99. En cuanto al nuevo juego de Indiana Jones se rumorea que habrá una nueva película protagonizada por Harrison Ford. Si es así, cuenta seguro con una nueva aventura de nuestro arqueólogo favorito.

P Me he quedado atascado en un nivel del Templo de las Serpientes en el juego Stone Prophet. ¿Me podéis ayudar? ¿Para qué sirven las perlas verdes?

Antonio Jiménez Santamaría
Jerez de la Frontera (Cádiz)

R Éste es un buen ejemplo de lo que se puede llamar una carta que proporciona poca información. Por favor, sed más precisos en vuestras peticiones de ayuda o nos será totalmente imposible complaceros.

Suponemos que las perlas verdes serán los ojos de Nefertiti. Se los tienes que dar a la anciana del comienzo del juego. En cuanto al nivel del Templo de las Serpientes, no sabemos muy bien que te pasa, pero un consejo: para evitar el ataque masivo de las serpientes utiliza hechizos como el "Agganazar". Además, en el nivel 2 hay muchas paredes invisibles y a lo mejor ahí está el objetivo de tu búsqueda. Utiliza el automapa para detectarlas.

P Quisiera haceros una pequeña sugerencia para vuestro CD-ROM. Me gustaría que incluyerais un juego completo, pero que fuese más conocido aunque tuviera muchos años, como algún antiguo éxito de Erbe o Virgin.

Oscar Lluch
Lleida

R Nos encanta dar juegos completos para que disfrutéis a tope de nuestra revista, pero cuando se trata de juegos que han sido distribuidos por compañías españolas, los problemas se multiplican para incluirlos en nuestro CD-ROM. Además, los distribuidores que tú mencionas tienen sus propias "líneas baratas" donde se puede conseguir los clásicos de siempre a un buen precio.

P Estoy totalmente enganchado a un superjuego como es el Hexen II. Me parece que es lo mejor que se ha hecho en arcades 3D, ya que combina acción con rol. Pero estoy atascado en un sitio que me está volviendo loco. Se trata del mundo Inca y es en una especie de abismo que hay que saltar, mediante unas barras de metal que van cayendo poco a poco, pero por mucho que lo intento siempre me precipito a la lava. Me fastidia mucho que en un juego como éste, tipo aventura, haya cosas de habilidad o ¿es que hay algún truco para hacerlo mediante un hechizo de volar o algo así?

Alberto Pérez
Madrid

R De acuerdo contigo que Hexen II es simplemente alucinante, pero por muy juego de acción-rol que sea, y se le haya enfantiado más el elemento de aventura, siempre es necesario un toque donde pongamos a prueba nuestra dosis de habilidad, que es la

calidad humana que más se desarrolla cuando se juega con el ordenador, para que luego digan algunos puristas y preservadores de la inocencia humana.

Pues bien, en ese punto de Hexen II, para que no te caigas a la lava, lo primero que tienes que hacer es agachar la vista al máximo y retroceder hasta que veas el límite de la baldosa cerca de la mitad de la pantalla. Probablemente, en los primeros intentos te caerás al vacío pero una vez que lo hayas conseguido, salta. Entonces caerás en la mitad de la otra baldosa. Repite el paso anterior para todas las baldosas restantes y, como premio, lograrás llegar al final donde obtendrás una llave muy apreciada. El problema es que tienes que repetir el proceso para llegar al comienzo.

P Ante todo enhorabuena por vuestra revista que me parece una de las más completas del mercado, pero la sección que más se destaca por su utilidad es la de "Developer", que supone toda una ayuda para los que nos estamos iniciando en la programación. Yo tengo 16 años y pierdo mucho tiempo intentando conseguir información sobre lenguajes de programación. Sería ideal que incluyerais algo sobre C++ que es el lenguaje más utilizado. Muchas gracias por todo y seguid así.

David Correcher
Madrid

R A partir de este número se va a dar mayor importancia a los lenguajes de programación, entre ellos el que tú solicitas. Creemos que Game Developer es una herramienta fundamental para que todos aquellos que os encontráis fascinados por la programación, os sea más fácil adentraros en este difícil mundo, donde hay que trabajar mucho, pero que está repleto de satisfacciones.



RAZONES para SUSCRIBIRSE a

10



Si odias que tus vecinos controlen de videojuegos más que tu, no lo dudes y suscríbete a Game Over

- 1** Porque ésta es la única revista escrita por y para los profesionales del videojuego. Entre nuestros redactores contamos con desarrolladores, beta testers y demás profesionales del sector que ponen todo su empeño en ofrecerte unos reportajes inmejorables (... sólo a veces lo consiguen).
- 2** Porque sin lugar a dudas encontrarás muchísimas más imágenes de tus juegos favoritos que en otras publicaciones del sector. Está científicamente demostrado, lo aseguramos.
- 3** Porque ya es hora de cambiar y renovar tus gustos. Esto es el comienzo de una nueva era, amigo.
- 4** Porque sólo con Game Over conseguirás descubrir los videojuegos que todavía no conoce nadie en España.
- 5** Porque en el CD-Rom incluimos un juego completo de calidad, ya me entiendes.
- 6** Porque Game Over tiene una estética muy cuidada y atractiva, especialmente diseñada para que te agrade.
- 7** Porque si tardamos en enviarte la revista podemos garantizarte que algún redactor sufrirá las consecuencias del retraso, lo garantizamos.
- 8** Porque aparte del CD-Rom de regalo mes a mes te sorprenderemos de una u otra manera.
- 9** Porque aunque llueva, nieve o arrecie temporal recibirás tu ejemplar de Game Over.
- 10** Y, por último, porque los 10 primeros suscriptores recibirán un MILLÓN de dolar... digo de Felicitaciones de nuestros redactores mediante e-mail.

Está bien, esta vez va en serio, todos aquellos que acertéis suscribiéndoos a Game Over podréis elegir gratis dos super regalos de entre estos tres:



Permite crear juegos comerciales y libres de royalties. Posee un entorno integrado que incluye un diseñador gráfico, generador de fuentes de letras y explosiones, así como un sencillo lenguaje que permite todo tipo de creaciones. Incluye 15 juegos y multitud de tutoriales para un fácil aprendizaje. Precio : 4.995 ptas.



Sin duda alguna, uno de los campos más interesantes de la programación es el apartado gráfico. Hoy día las posibilidades de un PC en este campo son asombrosos, y con sólo unas líneas de código C o Ensamblador. Precio: 2.995 ptas.

Con modelos 3D voxelizados de geometrías superiores a 50.000 polígonos. Paisaje fotorealistas con resolución automática dependiendo de la lejanía y superficies reflectantes gracias a la técnica VTP. 3 Equipos, 6 thunder Arrows y 15 circuitos diferentes. Precio : 2.995 ptas. (IVA inc.)



GRATIS
JUEGO COMPLETO

PANIC

SOLDIER

DEMOS JUGABLES EN EL CD ROM

FIFA 98
NHL 98
INCUBATION
SCFEAMER
RALLY

Y muchos más...



FIFA 98 Si lo tuyo es el fútbol FIFA 98 es tu juego. Disfruta con él.



G-POLICE Combate a las organizaciones criminales del futuro.



NHL 98 El hockey sobre hielo es uno de los deportes más espectaculares.



SCREAMER Para correr de verdad instala la Screamer Rally en tu PC.



Selecciona tu escuadrón de batalla.



Destruye las instalaciones enemigas.



Arrasa con el arsenal a tu disposición.

185 MEGAS DE PURA
ESTRATEGIA